

JOC FULL A VAMPIRE STORY O AVENTURĂ SAVUROASĂ CU VAMPIRI ȘI VAMPEI

# LEVEL

special  
INDIE-REVOLUTIA  
ESTE ÎN FLOARE II

special  
DEX-O-GRAFIC

ANOTHER  
WORLD retro

SPACE MARINE  
DEAD ISLAND  
XENOBLADE  
reviews DRIVER  
SAN FRANCISCO  
CHILD OF EDEN

DEUS EX  
HUMAN △ REVOLUTION™

DVD  
TRAILERE DEMOS  
MODS FIREWIRE  
DRIVERE PATCH  
JOCURI EXTRA

Preț 14,99 lei



Octombrie 2011

# Cele mai recente apariții din Colecția

**CHIP**  
KOMPAKT

EDITIE LIMITATA



## PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV

Un ghid practic foarte util care nu trebuie să lipsească niciunui pasionat de web design.



## FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE

Ghidul ilustrează și explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



## OFFICE 2010

Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suite Microsoft Office 2010.



## PHOTOSHOP CSS

Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și retușării foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CSS.



## WINDOWS 7

Cartea cuprinde sfaturi de configurare și tuning pentru popularul sistem de operare Windows 7.



## 500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE

Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe [www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie) sau pot fi achiziționate în librăriile din toată țara, precum și în rețelele de magazine



## COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite!

Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil. Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR.

După instalarea aplicației este de ajuns să o porțiți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecția prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

## SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

**Aplicații gratuite:** Neoreader, Barcode, ScanLife - iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark - Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro - BlackBerry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader - Windows Phone 7; Ucode - Symbian

Scanează codul de mai jos



3 D Media Communications SRL  
Str. N.D. Cocca Nr. 12 500010 Braşov  
Tel: 0268/415158, 0744-754963,  
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)  
Fax: 0268/418728  
E-mail: level@level.ro  
ISSN: 1582-1498

Editor:  
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:  
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:  
Mihnea Dumitriu (kimo@level.ro)

Redactori:  
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)  
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)  
Mihai Călin (kionect@level.ro)  
Andrei Licheropol (andrei@level.ro)

Colaboratori:  
Alexandru Pălu (alexandru.palu@chip.ro)  
Cosmin Aloniţă  
Sebastian Bularca (locke@level.ro)  
Paul Policarp, Marin Nicolae  
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:  
Ramona Vintilă (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacţie  
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:  
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:  
Cristina Medrea (contabilitate@3dmc.ro)  
Emanuela Negura (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:  
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)  
Nicu Anghel (nicu.angel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:  
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov  
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:  
0268-418728, 0368-415003,  
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:  
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.



LEVEL este membru fondator al  
Biroului Român de Audit al Tiraajelor  
(BRAT).



Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă  
conform Studiului Naţional de Audienţă, Conform  
cilelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -  
aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/reade.

## INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

ASUS	7
D-Link	33
Orange	100

# UN NOU ÎNCEPUT

**D**e toamnă, adică. Pentru că toamna este, ca de obicei, un anotimp bogat în lansări de jocuri, mare parte dintre ele îndelung aşteptate de liceenii de clasa a XII-a ce încă mai visează la vacanţă, deşi aceasta s-a terminat în urmă cu o lună. Dar nici şcoala, nici societatea nu mai sunt ce-au fost odată, mai ales pentru jumătatea aia care se va împiedica de Bac la anu'. O bună parte dintre viitorii trolli ai societăţii ne va pândi apoi la colţ de stradă, iar unii vor sfârşi cu dinţii personali înfipti în coadă. Însă prefer să cred că astfel de probleme se rezolvă de la sine, în cazul nostru (cel mai probabil) prin dispariţie, pentru că nu ne mai interesează. Aşa că mă întorc la ceea ce iubesc mai mult pe lume: vodca, banii şi jocurile, nu neapărat în ordinea asta. Mă uit apoi în ograda mai marilor din aşa-zisa industrie a jocurilor video şi observ tendinţa lor de a se feri de francize noi ca dracu' de tămăie... Şi nu mă refer la jocuri casual de genul Miky Dans din Fese 2 pentru Kinect, Wii şi Fu\*\*ing Move or Else, ci la bijuterii precum Cryostasis, care răsăr odată la câţiva ani bun, mai mult sau mai puţin finisate. Bine,

totuşi, că mai sunt şi d-astea. Mai nou, marii publisheri preferă să „reinventeze” la nesfârşit francize vechi sau să urmeze modele deja fumate - dacă jocul Cutare a generat un munte de bani, reţeta trebuie neapărat urmată. Exemplul cel mai elocvent este drogul Call of Duty (Activision) şi cele mai recente iteraţii ale sale, ce continuă să „inspire” din ce în ce mai mulţi publisheri, dornici să dea lovituri similare. De preferat, într-un timp cât mai scurt, cu jocuri a căror campanie solo să nu depăşească trei ore, dar suficient de cinemati-ce încât să le smulgă acel „Mamă, ce film fain am jucat!”. Dar cică asta vrea lumea... Originalitatea nu mai prinde la publicul larg, iar asta nu face decât să ducă la dispariţia tot mai multor studiouri care nu duc lipsă de imaginaţie şi talent, dar refuză să producă telenovele. Din fericire, lumea jocurilor indie umple golul cu titluri deosebite, adesea geniale, ce vin din partea unor studiouri conduse de jucători care creează pentru jucători.

P.S. Nu am nimic împotriva unui sequel bun.



KIMO

# KiMO

- 1 Deus Ex: Human Revolution
- 2 Dead Island
- 3 Driver: San Francisco



# Koniec

- 1 Deus Ex: Human Revolution
- 2 Driver: San Francisco
- 3 Child of Eden



# ciOLAN

- 1 Dead Island
- 2 Deus Ex: Human Revolution
- 3 Warhammer 40k: Space Marine



# Marius Ghinea

- 1 Deus Ex: Human Revolution
- 2 Dead Island
- 3 Another World



# Caleb

- 1 Dead Island
- 2 Deus Ex: Human Revolution
- 3 Driver: San Francisco



## REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul evaluării unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultând fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încălcăm ciușia tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



Un RPG de excepție care reunește de vremea bune ale cyberpunk-ului.

**22** **DEUS EX: HUMAN REVOLUTION**



**WARHAMMER 40,000: SPACE MARINE**

Infanteriștii stelari contraatacă!

**42**



O franciză reinventată cu succes!

**30** **DRIVER: SAN FRANCISCO**



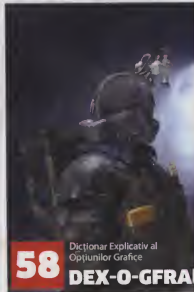
**46** **DEAD ISLAND**

Cu prietenii la plajă.



Revoltă-te și tu!

**12** **INDIE-REVOLUȚIA ESTE ÎN FLOARE II**



Dictionar Explicativ al Opțiunilor Grafice

**58** **DEX-O-GRAF**



# A VAMPYRE STORY

**T**ransilvania a fost mutată în Alpi și i s-a dat un nume mai trendy, Draxsilvania, ca să atragă turiștii. Ținutul ardelenesc-alpin persistă fărămiștat încă de un sistem feudal, condus de baroni și contele. Asupra localnicilor apasă o inconștiență crasă, aceștia neșuspectând că anemia perpetuă ce se manifestă în cadrul populației e determinată de nimic altceva decât de setea de sânge vampirescă. Obiceiuri locale: decorarea caselor cu cruci, băile în usturoi și adoptarea lilieciilor pe post de animale de companie.

Este clar că un vampir la locul lui, proaspăt ieșit de sub fusta mamei dispărute, precum baronul Showdy Von Kiefer, nu își va găsi o autoritate maternă înlocuitoare în ținuturile spălate la creier ale Draxsilvaniei. Deci Bill îl trimite la Paris cu pețitul, unde acesta se îndrăgostește de o starletă de operă, Mona De Lafitte. În speranța clișeului, „și au trăit fericiți până la adânci bătrâneți”, Showdy o vampirisește pe divă și o închide apoi în castelul său de pe lacul Warg. Doar că dragoste cu de-a sila nu se poate și Mona refuză erotic dulcagăniile insistente ale vampirului de-o șchioapă, în speranța unor vremuri mai bune. Care vremuri, desigur, nu întârzie să apară. În una din incursiunile nutriționiste în sat, baronul este înțepat în inimă de niște urmași determinați al lui Van Helsing și moare carbonizat. Rămăsă singură în castelul încluiat, Mona decide să evadeze și să se întoarcă la Paris, pentru a-și continua cariera muzicală.

Trebuie să menționăm că, în ciuda soartei nefavorabile, Mona este cel mai afectat personaj feminin ever.

De multe ori, Mona mimizează blondulele blazate și face pe prețioasă, refuzând să se murdărească de praf, sânge, mazăge sau pur și simplu de viață. Este o ființă plină de contrarii. A Vampyre Story nu ne redă doar drumul ei spre Paris, ci și eforturile ei de a-și accepta natura vampirică. La început, ea refuză să creadă că este moartă, mergând atât de departe încât să afirme că nu îi place sângele, ci Merlot-ul zero pozitiv. E nevoie de reacțiile celorlalți și de o carte „Vampirii pentru to(n)ți” ca Mona să revină la sentimente mai bune.

Puzzle-urile pot fi provocatoare, unele soluții fiind mai puțin convenționale. A Vampyre Story fiind în mod clar dedicat veteranilor genului. Contextual, fiecare puzzle se potrivește în poveste, însă o parte dintre ele sunt condimentate cu elemente oarecum arbitrare, obligându-te la o abordare mai neortodoxă. Nimic nou pentru gen, ba chiar de dorit pentru fanii înrâți, domicili să jongleze cu cel mai mic detaliu din decor. Apoi, n-ar strica să vă luați și niște notițe pe măsură ce avansați în rezolvarea unui puzzle, pentru că unele dintre ele pot fi rezolvate numai printr-o succesiune de evenimente, adesea surprinzător de multe.

A Vampyre Story este o aventură aparte, ce ne amintește de spiritul de mult apus al aventurilor semnate LucasArts. Nu vă veți plictisi în compania ei.



## 08 ȘTIRI

### SPECIAL

- 13 INDIE-REVOLUȚIA ESTE ÎN FLOARE! - PARTEA II
- 58 DEX-O-GRAFIC

### PREVIEW

- 71 PREY 2
- 20 METRO: LAST LIGHT

### REVIEW

- 22 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
- 30 DRIVER: SAN FRANCISCO
- 34 DEAD ISLAND
- 40 HECTOR: BADGE OF CARNAGE EP. 2
- 42 WARHAMMER 40,000: SPACE MARINE
- 46 CHILD OF EDEN
- 48 S.P.A.Z.
- 50 THE NEXT BIG THING
- 54 XENONBLADE CHRONICLES

### ANDROID

- 64 ARMA II: FIRING RANGE THD
- 64 BACKBEAKER THD
- 65 SAMURAI II: VENGEANCE THD
- 65 PINBALL HD FOR TEGRA

### LOAD "

- 66 LASER SQUAD

### RETRO

- 68 ANOTHER WORLD

### FREE2PLAY

- 73 MINI GAMES

### HOBBY

- 74 COLONIȘTI DIN CATAN - ORAȘE ȘI CAVALERI

### HARDWARE

- 76 THRUSTMASTER FERRARI WIRELESS GT COCKPIT 430 SCUDERIA
- 82 TEST COMPARATIV - PROIECTOARE PENTRU O EXPERIENȚĂ CINEMATOGRAFICĂ AUTENTICĂ
- 84 MACBOOK AIR
- 86 SONY HX-100V
- 88 ASUS EEE PAD SLIDER SL101
- 90 TRACKIR 5

### LIFESTYLE

- 94 NEMIRA - APOCALIPSA 2012
- 94 FILM - CRAZY, STUPID, LOVE
- 95 WWW.

**Demo**

Curse: of Slate Rock Manor / Owlboy / PES 2012

**MODs**

Storm: v1.05 (Crysis)

**Media**

**Filme (HD)**

Allens: Colonial Marines / Assassin's Creed: Revelations - Animus Edition / Assassin's Creed: Revelations - GC 2011 Demo / Counter-Strike: Global Offensive / Gears of War 3 - Gridlock / Gears of War 3 - Thrashball / Gears of War 3 - Trenches / Metro: Last Light - E3 2011 Demo / RAGE / Star Wars: The Old Republic / XCOM - E3 2011 Demo

**Imagini**

Dishonored / Hard Reset / Metro: Last Light / Prey 2

**Wallpaper**

Dead Island / Deus Ex Human Revolution / From Dust / Prey 2 / Resistance 3 / Warhammer 40k: Space Marine

**Screensaver**

Robo-star vs. Space-wolf

**Drivers**

ATI Catalyst 11.7 / NVIDIA ForceWare 280.26

**Antivirus**

AVG Free Edition 10.0

**Freeware**

7-Zip 9.20 / ATI TrayTools 1.7 Beta / CCCP Codec Pack / RivaTuner 2.24c / Totally Free Burner 5.0 / Nero 9 Free 9.4.12.3d

**Shareware**

DAEMON Tools Lite 4.40.1.0127

**EXTRA**

Lost Island (versiune completă)  
Octodad v1.5.0 (versiune completă)  
Red Eclipse: Supernova Edition (versiune completă)  
Portal: No Escape - Film  
Manual Joc Full - A Vampire Story  
LEVEL DVD Finder

**PES 2012**

O lecție virtuală de joc cu balonul de la Konami, ce concurează seriile FIFA și diviziile de la noi.



**ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS - GC 2011 DEMO**

Întreaga demonstrație de joc de la GamesCom 2011 pentru Assassin's Creed: Revelations.



**OWLBOY**

Un adventure simpatice, cu aspect retro deosebit, gameplay specific aventurilor clasice și o poveste de neratat.



**METRO: LAST LIGHT - E3 2011 DEMO**

Demonstrația de la E3 2011 a mult așteptatei continuări pentru METRO 2033.



**STORM V1.05**

Două ore de acțiune într-un mod pentru Crysis 2 ce oferă povestea unui soldat care încearcă să-și salveze camarazii prăbușiți în spatele liniilor inamice.



**XCOM E3 - 2011 DEMO**

A fi sau a nu fi XCOM. Alții mai multe urmărind-o acțiunea.



**EXTRA**



**LOST ISLAND (VERSIUNE COMPLETĂ)**

Lara s-a prăbușit cu balonul în junglă, iar acum este nevoită să supraviețuiască pericolelor ce pândesc după fiecare creangă, în căutarea unui heliport și a drumului spre casă. Și da, este vorba despre Lara Croft.

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică cu suport minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acestuia într-un mediu ce nu oferă minimal necesarul interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7. Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusurilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender Is 2010 (furnizat de BitDefender). Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective. Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în versiune completă. ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Semnal Font!

**NOTĂ**





# STRIKE IN SILENCE

## Seria G74 ROG

Putem face îmbunătățiri, avem tehnologia.  
Mai bun. Mai puternic. Mai rapid.

G74Sx este viitorul notebook-urilor din seria ROG. Vine încărcat cu procesor super-rapid Intel<sup>®</sup> Core<sup>™</sup> i7 de ultima generație, Windows<sup>®</sup> 7 Professional Original și grafică discretă NVIDIA<sup>®</sup> GTX 560M GPU pentru cea mai buna experiență a jocurilor și multimedia disponibilă pe un notebook de gaming.





## CELE MAI POPULARE JOCURI DE FACEBOOK

Cu peste 750 de milioane de utilizatori activi, Facebook este un adevărat El Dorado pentru producătorii de jocuri casual. Ca să vă faceți o idee cât de profitabil e businessul jocurilor de Facebook și cum a ajuns compania Zynga să fie evaluată la 11,6 miliarde de dolari (depășind astfel Electronic Arts cu mai mult de 5 miliarde de dolari) în luna martie a anului 2011, mai jos aveți un top al celor mai populare jocuri de Facebook.

Fruntașul este, desigur, CityVille, cu 75,4 milioane de utilizatori lunari. Alte două titluri Zynga, adică Empires & Allies și Texas Hold'em Poker, ocupă locurile doi și trei, cu 39,9, respectiv 36,6 milioane de utilizatori pe lună. Buun. Locul patru îl aparține lui The Sims Social, lansat acum o lună de Electronic Arts și Playfish. Popularitatea francizei The Sims i-a ajutat pe Electronic Arts să obțină 36 de milioane de utilizatori lunari. În schimb, dacă luăm în calcul utilizatorii zilnici, The Sims Social, cu ai lui 9,5 milioane de utilizatori, este depășit doar de CityVille (13,7 milioane de jucători pe zi). Farmville, fostul copil minune al Facebook-ului (pentru mine, Facebook era sinonim cu Farmville, de exemplu), ocupă acum locul cinci. FrontierVille ține de șase cu 22,2 milioane de utilizatori lunari, iar Gardens of Time (Disney/Playdom) se ține bine pe locul șapte cu 17,1 milioane de jucători pe lună. Words with Friends, un alt membru al clanului Zynga, stă cuminte pe locul opt cu 13,2 milioane de... prieteni. Diamond Dash (Wooga), noulurul topului, a reușit să adune doar 11,5 milioane, în timp ce „codașul” clăsamentului, care vine tot de la Zynga, Cafe World, zace cătrănit și singur pe locul 10, cu doar 10,2 milioane de utilizatori. Tristule!

După cum puteți vedea, Zynga domină „gaming-ul social” cu nu mai puțin de șapte titluri... de top. Și dacă tot am adus vorba de Zynga, știți unde lucrează acum Paul Neurath (pentru cei mai tineri, Neurath e unul dintre fondatorii Looking Glass Studios)? Creative Director la Zynga Boston.

## HOMEFRONT 2 AJUNGE LA CRYTEK

Am primit un comunicat de presă de la THQ prin intermediul căruia suntem anunțați că Homefront 2 a fost oferit studiourilor Crytek, acestea urmând să fie responsabile de dezvoltarea sa până în Q1 2014, atunci când jocul ar trebui să ajungă în magazinele de specialitate din întreaga lume, pentru PC și console. Reamintim că studiourile Kaos au fost închise din cauză că jocul nu a fost prea bine primit de publicul țintă, iar acest lucru în ciuda faptului că latura sa multiplayer nu a fost deloc rea.



## 51,8 MILIOANE DE PS3-URI VÂNDUTE

În cadrul conferinței de presă organizate la Tokyo Game Show, Sony a anunțat că a reușit să vândă 51,8 milioane de console PS3 și 71,4 milioane de PSP-uri în întreaga lume. Concurența se pare că stă puțin mai bine sau cel puțin așa găresc numerele. Un „recensământ” efectuat la începutul lunii iunie indică 55 de milioane de console Xbox360 vândute, iar la sfârșitul lunii iulie, Nintendo a reușit să vândă 147,9 milioane de DS-uri.

## DC UNIVERSE DEVINE FREE-TO-PLAY

Un nou MMORPG alunecă încet, dar sigur, spre calea întunecată a forței și devine free-to-play (nu moca, da ?). Începând cu luna octombrie a acestui an, Sony a anunțat că jucătorii pot descărca și butona gratuit (PC sau PlayStation 3) DC Universe Online. Conform comunicatului de presă oferit de gigantul nipon, vor exista trei niveluri de acces care vor oferi diferite beneficii în funcție de gradul financiar de implicare:

Free: Jucătorii noi vor avea acces la tot conținutul curent al MMORPG-ului (Gotham City, Metropolis, toate raid-urile și alerțele), posibilitatea să creeze două personaje și să se alăture ghidele din joc, plus alte câteva beneficii. Restul se achiziționează prin intermediul magazinului virtual.

Premium: Orice jucător care va cheltui cel puțin 5 dolari/euro în magazinul virtual (aici se includ și personajele care au abonament în prezent) se vor califica pentru statutul de membri premium. Aceștia vor beneficia de tot conținutul oferit de pachetul free, plus jocuri adiționale pentru personaje, inventar și o limită mai mare a banilor (moneda jocului) ce pot fi strânși.

Legendary: Free + Premium... la care se vor adăuga toate pachetele de conținut suplimentar (DLC-uri), 15 sloturi pentru personaje, inventar mărit cu 80 de sloturi, abilitatea de a forma ligi, plus multe altele. Totul pentru doar 15 euro pe lună.





### TREI HUB-URI TĂIATE DIN DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Socoteala designerului de acasă nu se potrivește cu cea a publisher-ului din târg. Până și Dumnezeu a fost nevoit să taie puțin conținut cu un potop după ce a văzut că lucrurile nu funcționează too much conform planului divin. De restul s-au ocupat modderii. La rândul lor, levei designerii de la BioWare n-au avut bani și timp decât pentru trei peșteri și două depozite în Dragon Age 2 și au sperat să remedieze problema cu un pumn de DLC-uri. Eidos Montreal, tăciul noului Deus Ex, recunoaște și el că, inițial, terenul de joacă din Human Revolution trebuia să fie mai încăpător decât lumea bolnavă de hepatită prin care mă furizez de vreo câteva zile bune. Apropos, ați observat ce bine îmbrăcați și optimiști sunt hăumleșii anulului 2027? Față de epavele umane din primul Deus Ex, năpăstușii sorții din Human Revolution plesnesc de sănătate și arată ca niște adevărați baroni locali. Dar despre

el într-un articol viitor. Ce înseamnă „mai încăpător”? Dacă e să dăm crezare vorbelor lui Frank Lapikas, lead gameplay designer, cel puțin trei hub-uri au picat la montaj. Adică Montreal (orașul de baștină al producătorilor), Upper Hengsha și, se pare, un oraș din India.

„Aveam planuri pentru mai multe hub-uri. Montreal trebuia să fie unul dintre ele. Upper Hengsha a fost construit, dar n-am apucat să îl terminăm”, declară Frank Lapikas pentru revista EDGE. „La începutul proiectului, plănuiam să ajungem până și în India. Dar când am pornit lucrările la hub-uri și am văzut care e volumul de muncă, am fost nevoiți să ne limităm.”

Well, mai mult material pentru DLC-uri, desigur, având în vedere filosofia din spatele pachetelor de conținut tipice, mă îndoașcă că o să primim un hub întreg într-un singur DLC...

### XBOX 360 PRIMEȘTE EXCLUSIVITATE PENTRU PRIMELE DLC-URI ALE LUI SKYRIM

A devenit deja un obicei să discutăm despre DLC-uri cu mult înaintea lansării unui joc. Și să ne dăm de ceasul morții când preaiubitul nostru PC este pus, pentru a mia oară, pe lista de așteptare. De exemplu, Bethesda o comite din nou. Alături de Microsoft, Bethesda Softworks a dezvăluit că primele două pachete de conținut suplimentar destinate lui The Elder Scrolls V: Skyrim vor fi disponibile, în primă fază, doar pentru Xbox 360, urmând ca ceva mai târziu acestea să fie disponibile și pentru PC și PlayStation 3. Mișcarea de față îmi amintește de lansarea lui Fallout 3, atunci când Microsoft a băgat serios mâna în buzunar ca să primească exclusivitate pentru disponibilitatea DLC-urilor doar pe cutia X. Păi să n-astepti GOTY-ul de PC și o ieftinire substanțială?



### PLAYSTATION VITA VA FI LANSAT REGION FREE

Sony a dezvăluit la Tokyo Game Show 2011 că PlayStation Vita va fi lansat fără limitările specifice de regiune, aceasta urmând să ruleze jocuri indiferent de zona lor de proveniență. De altfel, gigantul nipon a mai anunțat că Vita va utiliza carduri de memorie propri-

etate pentru stocarea datelor, dar în acest moment nu se cunoaște dacă producătorii third party vor primi aprobarea de a produce acest tip de carduri la prețuri ceva mai accesibile. Sony fiind binecunoscut pentru politica sa de prețuri „ucigătoare”, ca de exemplu: modelul

de 4 GB costă 2.200 yen (circa 29\$), 8 GB 3.200 yen (42\$), 16 GB 5.500 yen (72\$), iar cel de 32 GB te va obliga să scoți din buzunar nu mai puțin de 9.500 yen (124\$). Consola va fi lansată în Japonia în data de 17 decembrie 2011. Europa și America vor trebui să aștepte până în 2012.





## WARLOCK: MASTER OF THE ARCANES - ANUNȚAT

Cum Elemental: War on Magic n-a reușit să se ridice la înălțimea strămoșului său spiritual, Master of Magic, n-avem altceva de făcut decât să ne îndreptăm privirea în altă parte. Adică spre Paradox interactive și TC, care au anunțat Warlock: Master of the Arcane, adevăratul urmaș spiritual al bătrânului Master of Magic. Plasat în Ardanian, universul fantasy din titlurile Majesty, Warlock ne va introduce în robele sobre ale unui mare magician. Alături de care vom... cucerii UNIVERSUL... sul... ul... ul...! Să fie primit și sper să se descurce mai bine decât a făcut-o Stardock cu Elemental.

## BLACK OPS: 18 MILIOANE DE PACHETE CU HĂRȚI VÂNDUTE



În caz că vă întrebați de ce toate francizele voastre preferate din copilărie ("ahem" X-Com "ahem") se vor transforma în un moment dat în shooter-e epice, viscerale și cinematice, toate construite pe același caiopod și urmate de DLC-uri mii, explicația este deosebit de simplă: Activision a reușit să vândă 18 milioane de pachete cu hărți pentru Call of Duty: Black Ops. Un calcul simplu ne arată că jucătorii au cheltuit în medie 76 de dolari pentru Black Ops (joc plus DLC). Sau 76 de euro (dolarii europeni).

Există peste 30 de milioane de jucători unici care au strâns împreună în jur de 2,3 miliarde de ore de joc. [...] Adică un sfert de milion de ani, ceea ce înseamnă că milioanele de fani își petrec mai mult timp în Black Ops decât pe Facebook", a declarat Eric Hirshberg, CEO-ul Activision Publishing (subsidiar Activision Blizzard), în cadrul unui eveniment cu investitorii.

Observați repetiția obsesivă a numeralului cardinal „milion”. Investitorii iubesc milionul. Dacă doriți mai multe numere, fiți atenți în continuare. World at War, codașul seriei, a reușit să vândă nouă milioane de pachetele descărcabile (la 105 bucata) în primele nouă luni, iar Modern Warfare 2 ocupă locul secund cu 11 milioane de pack-uri (155 bucata) vândute în aceeași perioadă de timp.

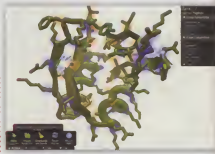
Acum rumegați în liniște cifrele și să nu vă mirați când următorul Civilization: Civilise This! va fi prezentat investitorilor ca un shooter plasat strategic în noul Babilon, unde jucătorul intră în pielea unui conducător înțelept și curajos, un adevărat Hercule cu vestă anti-glonț și baston reflectorizant, căruia nu îi este frică să coboare în mijlocul poporului și să se murdărească pe mâini atunci când corupția atinge cote alarmante și terorii îi amenință arborele tehnologic. Amin!

## STRUCTURA UNEI ENZIME PREZENTE ÎN HIV A FOST DESCIFRATĂ DE JUCĂTORII

Jurnalul științific Nature Structural & Molecular Biology a anunțat că un grup de jucători a reușit performanța ca în numai trei săptămâni să decodifice structura unei enzime asemănătoare cu cea prezentă în virusului HIV – de altfel, o enigmă care ținea în șah de peste un deceniu oamenii de știință.

Foldit („pliază-le”) este un joc video experimental dezvoltat în anul 2008 de Universitatea din Washington în urma colaborării dintre departamentele sale de Informatică și biochimie. Jocul le permite utilizatorilor să concureze online pentru a manipula mai multe lanțuri de aminoacizi în toate combinațiile imaginabile, prin intermediul unor instrumente virtuale ce sunt puse la dispoziție online.

Conform sursei citate, această mică descoperire le va permite oamenilor de știință să înțeleagă cum se dezvoltă o boală în interiorul unui organism și mai ales să creeze un medicament capabil să stopeze Virusul imunodeficienței Umane.



## MODERN WARFARE 3 VA UTILIZA SUITA STEAMWORKS

Spre deosebire de rivalul său de moarte, a.k.a. Battlefield 3, care a fost retras de pe Steam (proastă mișcare) din motive de marketing, Activision a anunțat că ediția de PC a lui Call of Duty: Modern Warfare 3 (acum disponibilă pentru pre-order) va integra suita Steamworks și va fi disponibilă pentru download prin intermediul acestei platforme. În concluzie, vom avea parte de servere dedicate, achievements și auto-updates.

# ACTIVISION BLIZZARD

## BLIZZARD NU DOARME

Blizzard a fost cunoscută aproape întotdeauna ca o companie care nu se grăbește. Mă mir cum n-au înregistrat cunoscuta formulă „When it's ready”, obligându-i pe ceilalți dezvoltatori să ofere date de lansare exacte sau să plătească o mică taxă de câte ori doresc să fie simpatici prin comunicatele de presă. În fine, de când cu mariajul fericit cu Activision, Blizzard crează de zor, crează cu spor întru mulțumirea financiară a Activision-ului. Gurile rele ar putea spune chiar că se... grăbesc să-l aducă Stăpânului bani. Cât mai mulți bani. Dar gurile rele n-au ce căuta în revistă. Drept urmare, o să vă spun Vira, știristul nostru, că Thomas Tippi de la Activision Blizzard a măturat cu planul de luptă pregătit pentru următorii trei ani de zile include lansarea a două noi expansion-uri pentru World of Warcraft, a expansion-urilor Heart of the Swarm și Legacy of the Void pentru StarCraft II, mult-așteptatul Diablo III (probabil și o versiune pentru console) și un add-on pentru acesta. De asemenea, se mai zvoneste despre MMORPG-ul cu nume de cod Titan... dar deja intrăm prea mult la categoria fantasy.



## ARKHAM CITY

### BATMAN: ARKHAM CITY NEW GAME PLUS. VERSIUNEA DE PC AMÂNATĂ. STOP.

Batman: Arkham City se apropie cu pași repezi. Nu mai e mult până în luna octombrie, când Omul Liliac își va dezvălui puterile... Liliacești și va împărți dreptate și frăție nocturnă pe străzile prost luminate ale Orașului Arkham. Mai mult ca sigur că planuți și vă luați o săptămână de concediu/vacanță, pe care o veți dedica în întregime mascutului Bruce Wayne. Bineînțeles, există riscul să fiți presa meseriași pentru gaming-ul mileniului trei și să curățați aleile Arkham-ului de nelegiuți în doar două zile. Ei bine, pentru voi, cei mulți și hardcore, Rocksteady Studios va introduce un nou mod de joc în Batman: Arkham City, și anume New Game Plus.

New Game Plus va deveni disponibil după ce veți termina jocul pe Normal sau Hard și vă permite să începeți un joc nou cu toate punctele de experiență și gadget-urile acumulate în playthrough-ul anterior. La rândul lor, răufăcătorii Arkham-ului nu vor sta cu mințile să-și încaseze papara (cum probabil se va întâmpla pe Normal... vedeți, și eu sunt hardcore), ci vor fi pregătiți pentru Batman-ul cel înstărit din Nouul Joc Plus. Inamicii vor deveni mai duri, boșii mai dăștepti (adică tot mai duri și ei), iar iconițele alea scumbe care vă avertizează când dușmanul se pregătește să vă trosnească vor fi eliminate. Sună apetisant, nu? Probabil New Game Plus va veni însoțit de un achievement mare, gras, strălucitor și dolidora de gamerpoints. Și știu din surse sigure că va dați în vânt după achievement-uri, pezevenghiilor Păcat, totuși, că săracul Batman n-a reușit să se descotorosească de joker-ul ăla de GFWL. În caz că nu știți, Batman: Arkham City va fi livrat cu Games for Windows Live. O altă veste proastă ar fi că versiunea pentru PC va fi amânată până în luna noiembrie a acestui an, nu se cunoaște exact ziua. Consolele îl vor primi în ziua stabilită, adică 17 octombrie.



## UNREAL ENGINE 4 AR PUTEA FI LANSAT ÎN 2014

Președintele Epic Games a declarat în cadrul unui interviu acordat website-ului IGN că engine-ul grafic Unreal Engine 4 nu va fi lansat mai devreme de 2014. Tim Sweeney vorbește despre viitoarea generație de console și de optimizarea engine-ului pentru procesarele ce dispun de mai multe thread-uri. De altfel, viitorul motor grafic va fi capabil să ofere o tehnologie de rendering care se va apropia foarte mult de fotorealism.

## CRYSIS PENTRU PS3 ȘI X360

Îmi reamintesc perfect ziua când Cevat Yerli afirma cu tărie că mirificul și de resurse flămândul Crysis nu va putea ajunge în veci să ruleze pe o consolă, acesta fiind un first-person shooter cu pretenții prea mari pentru nasul consolidat al acelor cutii banale. Ei bine, aparent, lucrurile s-au mai schimbat un picuț de atunci și jocul a fost portat cu ajutorul lui CryEngine 3, acesta urmând să ajungă pe Xbox 360 și PlayStation 3 în cursul lunii octombrie (doar format digital) pentru 1600 de puncte Microsoft.



## SE VOR LANSA

Age	PC, Mac, PS3, X360	Bethesda Softworks
Battlefield 3	PC, PS3, X360	EA
Batman: Arkham City	PS3, X360	Warner Bros.
Might & Magic Heroes VI	PC	Ubisoft
PES 2012	PC, X360, PS3	Konami
Football Manager 2012	PC	SEGA
Dead Rising 2: Off the Record	PC, X360, PS3	Capcom
Forza 4	X360	Microsoft
Dark Souls	PS3, X360	Namco Bandai

## - PARTEA II -



# INDIE - REVOLUȚIA ESTE ÎN FLOARE

## Iată 8 moduri prin care te poți revolta și tu

În numărul trecut, am încercat să re-altrag atenția asupra a ceea ce se întâmplă acum în industria jocurilor, dar mi se pare că nu am fost suficient de convingătoare în legătură cu noțiunea de „revoluție”. Probabil că fenomenul este mai puțin evident pentru cei care nu lucrează în industrie, de aceea tendința mea perenă de a înunda cu trimiteri la multiple site-uri pe care eu, mai mult în calitate de gamer decât în calitate de game dev, le consider lecturi obligatorii pentru ordine așteaptă ceva mai mult de la jocuri decât o simplă modificare de a petrece timpul liber. Jocurile sunt, în opinia mea, noul televizor, noul cinema, noul câr și noul radio sau, mai bine spus, totul împreună, într-un pachet interactiv. Ele constituie acum cea mai puternică unealtă pe care o poate avea cineva care are de spus ceva lumii. Iar lumea, cu toate crizele, războaiele ei și nedreptățile pe care le întâmpină într-un context în care, totuși, ar fi trebuit să învățăm câte ceva despre bunăstare și despre înțelegere (ca să nu spun înțelepciune), ei bine lumea asta are nevoie de multe idei noi.

Și aici ajung la esența indie-ului. Deseori, de când mă apuc să studiez domeniul, am senzația că, în calitate de jurnalist, mi se cere cumva să prezint 10 pași simpli pentru a deveni măcar milionar dintr-un joc indie. Urăsc

ideea asta. În primul rând, o regulă universală este că nu e simplu să devii bogat. În cele mai bune cazuri, dacă o modalitate pare simplă, probabil partea grea mereu omisă este renunțarea la moralitate, la conștiință, iar acesta este un preț enorm. În al doilea rând, oricine face jocuri pentru a se îmbogăți consideră că nu are dreptul la titulatura de indie. Bogăția aici este să descoperi acea idee adânc implementată în tine și să găsești cea mai bună cale de a o exprima. O idee bună are mii de beneficii, iar pentru creator, cel mai mare câștig este însăși finalizarea proiectului. Ceeaș de pe tort este reacția publicului: cu cât mai efervescentă, cu atât mai puternică ideea. Iar în al treilea rând, să faci un joc este greu. Foarte greu. Cele mai bune idei au darul de a fi suficiente de simple încât oricine poate găsi mijloace de a le exprima, chiar și mijloace inedite, precum un concept ilustrat cu ajutorul cartonului. Așa că celor care visează la viitorul Warcraft indie sau la un shooter mai bun decât Call of Duty nu le pot ura decât să aibă rude extrem de bogate sau o dedicație și o tenacitate ieșite din comun (cum de altfel s-a mai văzut pe scena indie). Însă celor care au o idee, dar nu știu de unde să înceapă aducerea ei la viață, le pot spune cu ferire că beneficiază de o situație mult mai bună decât cea a părinților lor, care nu au avut acces atât de ușor și de extins la informație, un bun neprețuit și, totuși, atât de des trecut cu vederea și subestimat. Acelora nu le pot spune decât să pună mâna să caute pe net, să participe, să exploreze și să găsească soluții inedite.

## #AltDevBlogADay

Each day a little more #gameover love

Send 1 Jura Bulter and 273 others recommend this.

### Recent Updates

#### Education: The Importance of Teams

Heather M. Teitelbaum



As you may be aware, there are numerous educational development projects. What better use about many of these programs is that they are group projects. The game industry is currently expanding and it is once again possible for solo developers to forge solid relationships. But a lot of students don't necessarily sign up for these projects of working alone. Therefore, if you're an employer, whether large or small, you owe it to yourself to be sure you're giving your students the opportunity to work on projects that exercise their social skills, including collaboration. If you provide

Read more on Education: The Importance of Teams

#### Robust Inside and Outside Solid Voxalization

Paul Farnell



While wrapping up my post for generating simplified hierarchical Z-Buffer in Vulkan Culling, I was pretty called Complete Polygonal Scene Visualization. After having time to read it thoroughly, and experience it as replacement for my existing ray casting based solid method.

Read more on Robust Inside and Outside Solid Voxalization

#AltDevBlogADay este o comunitate de game și consacrați care scriu despre programare, design artă, sunet și tot ceea ce ține de industria jocurilor.

## Revoluție?

Să ne gândim la disponibilitatea jocurilor acum 5 ani. În 2005, Steam abia devenea cât de cât profitabilă, câştigând primii clienţi 3rd party dornici să-şi distribuie titlurile prin intermediul acestor platforme (Strategy First). 2007 a fost anul în care nume serioase precum Capcom sau Id Software s-au încercat să înceară acest modelul nou de distribuţie digitală. În România anulul 2007, îmi amintesc vând numeroase discuţii purtate în clanul LEVEL, în care se blestema starea noastră de ţară din lumea a treia şi, ulterior, nesimţirea de a echivala un euro cu un dolar pentru orice produs digital.

De atunci încolo, au început să se petreacă lucruri extrem de interesante, cum ar fi disponibilitatea de licențe noi pentru home userii de programe de modelare 3D, de editare audio sau de imagini, engine-uri la pachet cu prețuri care nu mai seamănă cu prețurile de la imobiliare, o deschidere către comunitățile ajutoare de fanii, prețuri mult reduse la jocuri și multiple oferte de weekend sau de tot sezonul în care cumpărăturile de divertisment digital au început să semene din ce în ce mai mult cu licențele de la sfârșit de vară pentru costume de baie.

În tot acest timp, autoritățile de audit din domeniul au ignorat complet distribuția digitală, susținând cu pasiune că PC-ul e mort și că, în viitor, ne vom naște cu mărcaș on-line în mână (nu că așa avea ceva împotriva acestui scenariu). Dacă numele precum Valve au fost ignorate, ce să mai vorbim de jocurile lansate fără susținerea publisherilor serioși, chiar dacă acestea s-au dovedit mai mult decât capabile să își câștige pâinea nealiturilor de indii game devs.

Aşa că publicul - adică voi - s-a trezit bombardat de hype-uri cu sustinere financiară serioasă, așa cum a

fost întotdeauna, s-a trez-  
zit mânat la magazinul de  
console, așa cum s-a trez-  
zit întotdeauna, și s-a trezit  
că este de acord cu ideea  
că un joc în variantă digi-  
tală ar trebui să coste la fel  
cu unul în cutie, pus în  
raft. Căta atenție poate  
avea un cumpărător, în  
contextul în care acesta  
vizitează un număr înfrim  
de site-uri pe zi și cumpă-  
ră una, maximum două  
reviste de gaming pe  
lună? Și pe acelea, doar  
pentru jocul lui?

Informația înseamnă putere, de aceea când eram eu liceancă îmi amintesc că învățam că presă este a patra putere.

În stat. Acum, accesul la această presă este liber, nerestricționat, inedit. Poți să faci presă dacă vrei. E într-adevăr o chestiune de timp să descoperi surse bune de Informare, dar ai acces liber și nerestricționat la informație, ceea ce înseamnă că EA, chiar dacă plătește câteva milioane să creeze reclame ciudate la jocuri precum Dead Space (care chiar nu avea nevoie de o asemenea publicitate negativă, în opinia mea) și să le distribuie pe cele mai importante site-uri și reviste de specialitate, nu te mai poate obliga să vezi ce vor ei să vezi. Așa că mizează pe lenie și pe comoditate.

În niciun caz nu susțin că nu ar trebui să mai cum-  
părăm titluri „serioase”. Susțin doar că industria jocurilor

100 Best Books of 2014 | [Kickstarter](#) | [New Yorker](#) | [NPR](#) | [PBS](#) | [Rolling Stone](#) | [Slate](#) | [The Atlantic](#) | [The New York Times](#) | [Vulture](#) | [Washington Post](#) | [Wired](#) | [Yahoo! News](#)

KICKSTARTER





























NEWYORKER

Slate

SPECIAL

A NEW WAY TO

# Fund & Follow Creativity

GM                            

INTERVIEW: [Kickstarter](#) and how you can get from the idea to the real thing

## PROJECT OF THE DAY

Bob and Alice ran an animal rescue shop in their woods in LA. Vernon, Maine, where they reestablished hundreds of animals from mountains to canyons, to farms to kangaroos. As this combined with their own life's work, would make for quite a compelling document.

## CRAFTS

Arlo Cane Raper uses fabric and paper to create enormous quilts full of vibrant colors and intricate patterns. How she's preparing to turn one of her larger quilts into a 24x74-inch wooden rug was quite

## ART BOOK

Harold F. Fennell is renowned for capturing 20th Century America with his classic black and white photographs, documenting

## WORLD MUSIC

When touring the United States Christopher Columbus discovered that Stryker's was not just a great band, but a great band. Stryker's

Kickstarter este unul dintre cele mai faimoase servicii de crowd funding, finanțând aproape orice tip de proiecte.

ajuns acum la o anumită maturitate care implică și responsabilități în plus din partea cumpărătorilor. Printre acestea, informarea corectă și responsabilă și o mai mare claritate despre ceea ce vrem de fapt atunci când cumpărăm jocuri. Cred că am trecut de stadiul în care să ne dorim același shooter cu un set de modele noi, hiperpoligonale, cu și hărți cu un mega sistem de iluminare. Cred că pur și simplu ar trebui să vrem mai multă esență. O jocurile indie din ultima vreme - majoritatea, cel puțin - au dovedit că se poate în ciuda unui număr extrem de scăzut de contribuitori și în ciuda unor modele de afaceri neortodoxe în care tu, pe post de cumpărător, ai avut un cuvânt important de spus în ceea ce


We're hiring!
Home | Log In

[Browse](#) | [Create](#) | [Learn More](#) | [Careers](#) | [Blog](#)

[View our campaign to fund IndieGoGo](#)


# The world's leading international funding platform

Helping people create campaigns and fund ideas since 2008

[BROWSE CAMPAIGNS](#)

OR: [Create your own](#)


## FEATURED CAMPAIGNS



**VIDEO / WEB**

**There and Back**  
By Jason Todd  
The adventure of a lifetime


\$12,950 RAISED 37 DAYS LEFT



**COMMUNITY**

**Save the Atwater Elementary School Library**  
By Beth Ann Cough  
School library will close on September 23rd, 2011 if funds are not raised


\$61,000 RAISED 26 DAYS LEFT



**DESIGN**

**Dear Coffee, L.L.Y.**  
By Brian H. Jones  
The brand for coffee lovers. Help get things started and pre-order your DCLY gear today. Cheers!

\$27,000 RAISED 7 DAYS LEFT



**SMALL BUSINESS**

**La Case Azul Bookstore**  
By Aureana Anya-Carida  
East Harlem's independent bookstore

\$6,247 RAISED 36 DAYS LEFT

[DISCOVER MORE](#)

## FINAL COUNTDOWN

IndieGoGo este un serviciu de crowd funding dedicat jocurilor.

INDIE  
FUND.

IndieFund, inițiat de 2D Boy, oferă finanțare proiectelor indie promițătoare. Site-ul oferă spre consultare contractele necesare obținerii finanțării.

blog apply about games contact

## Indie Fund backing FARAWAY



Steph Wilson's *Faraway* is now the 5th project backed by Indie Fund.

*Faraway* is Steph's second game, following in the footsteps of his critically acclaimed award winning debut release, *Eliss*. *Faraway* has already garnered critical acclaim as a *Gamma IV* finalist, *Independent Games Festival Excellence in Design* finalist and the winner of the *Sublime Experience award* at IndieCade. We're proud to be providing support for this title to help it cross the finish line.

Like *Eliss* before it, *Faraway* provides the kind of cohesive and harmonious experience that is rarely seen in games, created by larger teams. Coding, game design, visual design, musical score, and sound design, were all done by Steph. Adding to the personal feel of the game is the fact that the game's universe is procedurally generated and adapts to the player's skill level to provide an ever-changing and infinitely replayable experience for all skill levels. With this game, Steph establishes depth and simplicity as his game design hallmarks.

If you're attending PAX this weekend, you can be one of the first to play *Faraway* at booth number 878, along side *Omni*. You're upcoming XBLA release. [Steph.wilson.com](http://steph.wilson.com)

For more information about *Faraway*, check out <http://playfaraway.com>

Indie Fund aims to help the greatest games & indie developers get funding, visibility, and support from the indie community.

## Recent Posts

- [Eliss: A Tribute to the Indie Game](#)
- [Eliss: A Tribute to the Indie Game](#)
- [Eliss: A Tribute to the Indie Game](#)
- [Eliss: A Tribute to the Indie Game](#)
- [Eliss: A Tribute to the Indie Game](#)
- [Eliss: A Tribute to the Indie Game](#)

## Archives

- August 20
- June 2011
- May 2011
- April 2011
- March 2011
- February 2011
- January 2011

Search

## Spread the word

Și astfel, după o lungă introducere nerușinat de personală pentru care aștept cu interes reacțiile voastre, am ajuns în fine la scopul articolului de față, continuând cu mica mea listă de sarcini pentru a ajuta în exprimare gamei modern și domie de a se implica în industria care îi oferă divertismentul de zi cu zi.

Am descris în numărul trecut cum Minecraft, eroul video game-urilor din zilele noastre, și-a câștigat succesul exclusiv datorită comunității. Dar faptul că această poveste dispune de un succes cuantificabil în milioanele de unități vândute este doar un argument pentru a sublinia încă o dată faptul că atenția game-urilor, a clienților, a ta se îndreaptă clar către alte tendințe ale industriei video decât cele atât de des lăudate de cei care până acum au deținut monopolul distracției noastre digitale. Tendințele acestea se compun din mult mai multă atenție la game-play, chiar în detrimentul graficii, din deschiderea creatoarei către comunitate, din capacitatea comunității însăși de a participa la procesul de creație și de a avea un cuvânt de spus în ceea ce privește jocul, din foarte multă transparență și pur și simplu din reacția pozitivă în fața unei atitudini modeste care promite puține și face multe. Comunitatea ești tu.

Citadea este una din sutele de dovezi că și cartea poate produce dependență.





Kingdom Rush este un joculeț tower defence dezvoltat în Flash. Îl recomand pentru măiestria gameplay-ului și pentru a se observa cât de ușor se poate face un joc bun.



## Pofta vine mâncând

Eu m-am trezit construindu-mi o carieră în industria jocurilor datorită seriei de articole GameDev scrise pentru LEVEL. Tot scriind despre ce înseamnă să faci jocuri și mai ales vorbind cu cei care chiar fac jocuri, mi-am dat seama că asta vreau să fac și eu. Asta nu înseamnă că orice pasionat de jocuri ar trebui să contemple o carieră în industrie, însă dacă o astfel de posibilitate este tentantă, atunci implicarea în revoluția digitală-socială din industria jocurilor poate ajuta major la clarificarea dorințelor tale de viitor.

Mă tot întreb de ce România nu are la activ un număr consistent de joculețe de renume dezvoltate în mod independent, pe care să le pot folosi ca exemplu în locul Minecraft-ului. Se pot găsi ușor un milion de motive, însă cred că problema principală e că nu dispunem de mentalitatea soluțiilor, de încrederea că putem duce un joc la capăt și că abia când avem ceva terminat în mână este cazul să căutăm posibilități de monetizare. A duce un joc

la termen și la final nu este ușor, de fapt e foarte greu, însă nu imposibil. Cea mai mare greutate constă în determinarea de a face ceva, începând cu expunerea ideilor pe hârtie și culminând cu un proiect dus la bun sfârșit.

Gamasutra a listat la un moment dat o statistică ce arăta că cele mai de succes Indie-uri (mă refer la succes comercial) au fost construite de o echipă de aproximativ patru membri. Este clar că nu putem fi buni la toate, însă dacă ai o idee de joc care te bântuie (adică o idee la care te surprinzi gândindu-te mereu pentru o perioadă lungă de timp), poți găsi oameni dispuși să te ajute să o duci la capăt. Însă pentru asta trebuie să fii convingător. Ceea ce înseamnă în mod obligatoriu să îți așterni ideea pe hârtie și să o clarifici, asigurându-te că orice propunere este viabilă și poate fi creată cu ajutorul uneltelor alese. Un document de design are două scopuri, acela de a convinge un potențial investitor și - mult mai important - acela de a clarifica în mod absolut ideea ta unui programator, unui artist, unui animator sau unui inginer de sunet. În momentul în care dai o formă scrisă jocului tău,

Cu risul de a confirma încă o dată obsesia mea pentru Minecraft, vreau să dau un alt exemplu legat de acest joc: Paul Soares Jr. este un om obișnuit, cu nevastă, copii și afaceri normale, însă și cu o pasiune pentru jocuri. Fan înrăit de Minecraft, el a devenit celebru pe internet pentru numeroasele filmulețe-tutorial Minecraft publicate pe YouTube. În ciuda aventurii jocului și a exploziei de fan, tutorialele lui Paul Soares Jr. sunt resursa numărul unu de înțelegere a Minecraft-ului pentru un începător într-ale supra-vieșului printre creeperi, dar și pentru un veteran care însă nu a apucat să pună mâna pe patch-ul 1.9, disponibil oricărui client plătit de Minecraft. Soares este bine-cunoscut într-o comunitate ceva mai mare de 13 milioane și jumătate de oameni, deși a făcut ceva ce putea fi făcut de oricine.

Acum sunt și eu un proletar al industriei ludice și am pierdut numărul momentelor în care aș fi dat orice să pot vorbi cu gamerii interesați de jocul la a cărui creație am participat. Din prisma dezvoltorului, a obține comentarii cu adevărat folositoare de la potențiali clienți este deosebit de greu, în principal fiindcă astfel de conduite sunt extrem de prost privite de către finanțatorii tradiționali ai acestui domeniu. Companii precum Ubisoft sau Activision sunt obișnuite să lanseze adevărate bombe de marketing în jurul zilei care face și desface un titlu tradițional: data de lansare. Într-un articol recent publicat pe GAMESbrief, un blog de afaceri în industria jocurilor, Nicholas Lovell (consultant de marketing pentru companii precum Atari sau Rebellion și evangelist al ideii de self-publishing) a descris trei modalități de a promova un titlu indie, detaliind atât modul de operare „clasic”, concentrat pe hype-ul din jurul lansării, cât și modul „avangardist” care se bazează pe câștigarea unei baze de clienți loiali, dispuși să participe activ la dezvoltarea unui joc în care cred. Spre deosebire de modelul tradițional, Indie dev-ii îți permit orice extravaganță și posibilitatea de a fi oricărui vor ei de activi cu propria comunitate de fan. Așadar, tot ce pot face este să le îndemn să beneficieze de orice oportunitate de a participa la explozia propriei tale libertăți de exprimare, fiindcă ajutorul tău este neprețuit, iar efortul depus are chiar și șansa de a te transforma într-o vedetă.

Steamworks este un API gratuit de la Valve care permite oricărui creator indie să integreze în jocul lui funcționalitățile oferite de Steam.

# STEAMWORKS™



E.Y.E Divine Cybermancy, rezultatul unei echipe de 12 pasionați indie, care s-au chinat doi ani de zile să demonstreze imposibilul în ceea ce privește calitatea și cantitatea unui joc fără resurse financiare serioase.

nu ultia ca, pentru orice funcționalitate, să detaliez fiecare aspect al acestora, mai ales cazurile speciale, să includ referințe vizuale pentru artiști, să descriu atmosfera sonoră și orice comportament al personajelor tale (dacă este cazul).

Există atât de multe posibilități și unelte disponibile astăzi pentru a face un joc, încât tocmai această bogăție de alegeți face decizia grea. De aceea, o clarificare de detaliu a ideilor te ajută să alegi uneltele cele mai potrivite pentru munca ce te așteaptă.

Datorită exploziei indie-urilor, cariera unui game dev a căpătat un nou parcurs. Dacă, până acum câțiva ani, un programator își construia portofoliul de prototipuri cu scopul și din dorința de a convinge un studio să îl angajeze, astăzi mulți se angajează la un studio pentru a căpăta suficientă experiență să își creeze propriile proiecte indie. Personal, recomand cu multă convingere experiența într-un studio de jocuri fiindcă îți răspunde la foarte multe întrebări legate de acest domeniu și fiindcă te ajută să îți duci la bun sfârșit propriul proiect.

România stă foarte bine la capitolul oferte de muncă în industria jocurilor, dispunând de mult mai multe studii decât, spre exemplu, Italia. În ciuda salariilor prea puțin competitive, chiar și pozițiile de intrare precum cele din departamentul QA te învață deosebit de multe despre arta de a face un joc. De fapt, cred că departamentul de QA este esențial în succesul oricărui joc și că este cel unde produsul finit al muncii unor echipe serioase își găsește feedback-ul final. La QA se întâlnesc toate: testarea de funcționalitate în strânsă colaborare cu toate tipurile de programatori, testarea de coliziuni și bug-uri grafice în colaborare cu toți artiștii, testarea tuturor textelor din joc și a suportului audio și așa mai departe.

Odată ajuns în poziția de a lucra la propriul titlu, mi-ar plăcea să îți urmăresc progresul, indiferent de mo-



SteamBirds este un joc indie foarte interesant, care din păcate a căpătat un boost de faimă datorită faptului că a fost clonat.

dul în care îl prezinți. În acest mod, nu numai că te poți alege cu o comunitate de susținători chiar și înaintea finalizării jocului, dar dispui și de o echipă gratuită de testeri și poți atrage atenția unui investitor.

## Knowledge is power

#AltDevBlogADay este o comunitate de game development susținută de Mike Acton, engine director la Insomniac Games (Resistance, Overstrike). În propriile lui cuvinte, „AltDevBlogADay este o încercare de a răspunde la întrebarea: ce se întâmplă atunci când pui laolaltă o gră-

madă de oameni foarte pasionați de crearea de jocuri, cu indeletniciri și niveluri de experiență variate, și îi încurajezi să își exprime ideile în public? Câteodată, rezultatul este exprimat în articole tradiționale și ghiduri din mai multe discipline, precum programare, artă, animație, audio, design, care nu ar fi surprinzătoare la conferințe precum GDC sau Siggraph, dar câteodată, se nasc fragmente uimitoare de perspectivă, experiență și povești care sper că vor entuziasma și încuraja lumea. Este greu de știut ce vei putea aici. Noi sperăm să folosim aceste momente de inspirație când stăm împreună cu colegii noștri la o cafea sau la o bere, vorbind și schimbând idei în mod liber și să încer-

Armor Games, distribuitorul Kingdome Rush, este unul dintre site-urile care ajută echipele indiene să își publice jocul.

câm să le duplicăm în fiecare zi. Așa că fă un tur și bucură-te de sutele de posturi pe care le-am publicat deja, comentează și împărtășește-ți gândurile, dar, mai important, gândește-te să ni te alături!"

AltDevBlogADay conține posturi scrise de lead designeri, directori tehnici, programatori, artiști, sound designeri de la studiouri precum Rebellion sau Crytek, dar și numeroase studiouri indiene care descriu în detaliu povestile lor de succes sau - poate chiar mai important - de eșec.

AltDevBlogADay este doar una din numeroasele resurse disponibile pe net, una din numeroasele colecții de povești ce pot fi de mare ajutor oricui are ceva de spus în această industrie. De la descrieri minuțioase ale tool-urilor disponibile și până la ghiduri detaliate ale marketingului unui joc indie, este admirabil cât de multe sunt dispoziți unii oameni să facă pentru a ajuta industria să o ia pe un drum care să aibă mult mai multe beneficii pentru o persoană creatoare și pentru clienții acesteia, gamerii.

## Crowd funding?

Spuneam în numărul trecut că un indie dev se poate baza pe alți creatori indieni pentru a aduce vizibilitate și viabilitate financiară jocului său.

**Armor Games**

Random Game: **Space Punk Racer** (20,000 plays, Rating: 5.1/10)

New Games:

- Monster Island** (20,000 plays, Rating: 5.1/10)
- Genestealer Revenge** (10,000 plays, Rating: 5.1/10)
- Dead Metal** (10,000 plays, Rating: 5.1/10)
- The Kings League** (10,000 plays, Rating: 5.1/10)
- Faithline** (10,000 plays, Rating: 5.1/10)
- Raze 2** (10,000 plays, Rating: 5.1/10)
- Roly-Poly Eliminator 2** (10,000 plays, Rating: 5.1/10)
- Siege Hero - Viking Vengeance** (10,000 plays, Rating: 5.1/10)
- Wonderputt** (10,000 plays, Rating: 5.1/10)
- Zombocalypse** (10,000 plays, Rating: 5.1/10)
- Coinbox Hero** (10,000 plays, Rating: 5.1/10)

Popular Games:

- The Last Stand - Union City** (10,000 plays, Rating: 5.1/10)
- Kingdome Rush** (10,000 plays, Rating: 5.1/10)
- Learn to Fly 2** (10,000 plays, Rating: 5.1/10)
- Crush the Castle 2** (10,000 plays, Rating: 5.1/10)
- Geometric Labyrinth** (10,000 plays, Rating: 5.1/10)
- Flight** (10,000 plays, Rating: 5.1/10)

Game Tags: action, adventure, ball, battle, click, defense, fun, mouse, puzzle, platform, shooter, quick, retro, rpg, shoot, shooter, shooting, space, strategy, tower, war, zombie

**Player Ranking**

Player	Score
Ernie15	55,913
Seogre587	41,725
Zago	40,844
RushRipper	35,536
prohary	27,403
Carte	23,806
knighr_34	23,723
Ironman34	23,592
Ycanber45	22,945

Lugaru, unul dintre proiectele Woifre Games, se livrează împreună cu un set de tool-uri intuitive și performante ce pot servi oricărui discipol al sectorului indie.

Istoria industriei jocurilor dispune de prea puține exemple de, să spunem, filantropie din partea numelor consacrate, dar și această tendință se schimbă. Chiar dacă Garriott a preferat să își investească averea în vacanțe spațiale (a vizitat pe banii proprii Stația Spațială Internațională), alții, precum cei de la 2D Boy, au ales să își investească profitul obținut cu World of Goo în Indie Fund ([www.indie-fund.com](http://www.indie-fund.com)), o societate ce finanțează proiecte indie.

Însă dacă dispuși de un proiect finalizat sau într-un stadiu capabil de evaluare (adică măcar de un design clar și o estimare de buget), este bine să cunoști opțiunile de finanțare disponibile.

Venture Capitals sunt societăți care investesc în afaceri de risc major (care descriu un succes nedovedit), în schimbul unei porțiuni serioase din afacere și cu cerința de a participa la deciziile luate în companie. Cu alte cuvinte, dacă te interesează să aplici pentru o astfel de finanțare, trebuie să fii dispus să renunți la deciziile de afaceri legate de jocul tău. Angel Investor-ii sunt dispuși să discute posibilitățile tale de a returna capitalul primit la început și includ posibilitatea de a ceda o parte din afacerea ta. Indie Fund, spre exemplu, îți cere returnarea investiției, precum și dreptul la un procentaj din câștigurile tale proporțional cu împrumutul cerut original. Există și fonduri

care cer mult mai puțin, însă toți speră să își recupereze banii la un moment dat.

O soluție care are o popularitate în creștere este cea de crowd funding. Pe site-uri precum Kickstarter (nu neapărat concentrat pe jocuri) sau IndieGoGo (specializat pe jocuri), îți poți expune proiectul, lista de cheltuieli și cere ajutor din partea comunității, cerând o sumă anume și stabilind o dată limită pentru a aduna acești bani. Unele site-uri plătesc orice sume primite până la data limită, însă altele, mai multe, dispun de o politică de „totul sau nimic”, ceea ce înseamnă că dacă nu ating obiectivul financiar propus până la data limită, nu primești nici donațiile de care dispui până atunci. De menționat că, dacă vrei să studiezi o astfel de posibilitate de finanțare, este important să vezi dacă site-ul ales susține și proiecte dezvoltate în România (fiindcă Kickstarter, spre exemplu, finanțează doar proiecte americane).

Self funding-ul sau finanțarea proprie poate fi considerată și ea un fel de crowd funding cu atenția îndreptată către rude și prieteni, precum și cu aplicații pentru propriul site care să susțină donații sau chiar cumpărături, spre exemplu prin PayPal. Dacă ai mare încredere în jocul tău, poți aplica pentru a fi publicat pe Steam, un proces gratuit care, însă, cere integrare cu Steamworks și depinde de evaluarea celor de la Valve.

... și, în fine, nu uita să împărtășești și cu noi aventurile tale. Din plicare, secțiunea de Proiecte Personale de pe forumul LEVEL este prea puțin activă. Nu știu dacă acest fapt este sau nu relevant pentru starea indie-ului de la noi din țară, însă știu că alte proiecte care au avut ca scop susținerea acestui segment au eșuat în mod destul de dramatic. Așa că tot ce pot face este să sper, chiar și doar pentru delectarea mea personală, că există echipe indiene și la noi, care plănuiesc să cucerească lumea și să ne ofere jocuri originale și interesante.



GEN 1ST PERSON SHOOTER PRODUCĂTOR HUMAN HEAD DISTRIBUTOR BETHESDA LANȘARE 2012 ONLINE N/A PLATFORME PC, X360, PS3

# PREY 2

Mi-am pierdut memoria... ce mă fac?

**P**uține sunt jocurile care mă fac să le aștept cu entuziasm. Puține sunt trailer-ele atât de faine făcute încât mă uit de două, trei ori la rând la ele, iar apoi caut și melodia. Foarte puține sunt cele care, după ce apar, îți lasă un gust amar în gură, doar pentru că s-au terminat. Așa a fost cazul și în 2006, când m-am jucat Prey. S-a terminat? Nuuu... dar a fost atât de scurt. Și de fain. Și de scurt... Plus că mi-a omorât sistemul. Măncă resurse ca nebunul.

Au trecut ani. Cinci. A ieșit un trailer în care Johnny Cash cânta mai bine decât atunci când trăia. Și mi-am zis: Uels, mama mia... Parcă-l Blade Runner! Și așa era... Parcă era Blade Runner.

Măcar cei de la Bethesda și Human Head nu se dau

după deget și recunosc că Blade Runner a fost una dintre cele mai puternice surse de inspirație pentru Prey 2. De ce nu? Filmul a fost genial, iar atmosfera merită să fie recreată, mai ales dacă ne permite să ne plimbăm într-un oraș a la film noir.

## La vânătoare

Nu știu cât de mulți își aduc aminte de Prey și de povestea lui. Era vorba despre o invazie extraterestră, un indian care omora tot și multe portaluri care duceau cine știe unde. O poveste liniară, foarte asemănătoare cu Quake, o rafală continuă de fețe dubloase de extratereștri.

Vă imaginați surpriza surprizelor când au ieșit pri-

mul teaser și primele detalii despre noul Prey. Nu mai era deloc la fel ca originalul. Adio liniaritate, portaluri și indieni. Nu pot spune că mă deranjează. Chiar deloc. Prefer întotdeauna un joc în care ai libertate de mișcare una în care tot ce faci este să urmezi linia bine marcată a destinului.

Prey 2 are o grămadă de idei noi și de schimbări față de primul joc. În primul rând, nu mai ești tu prada. S-au dus vremurile în care te vâna E.T. ca pe ultima gălnă. Acum ești tu vâloara întâi, tu rupi făgul tuturor. Tu ești miezul din kurtos. Intunericul din sarmale!

Bucățile mici despre povestea jocului nu pot decît să te intrigue. Ești Killian Samuels, un șerif al aerului. Serios. Ești un șerif pe o linie aeriană. Ai grijă ca totul să



se desăfoare conform planului de zbor. Fără arăbeji cu centuri scânteietoare sau mai știu eu ce făpturi care vor să deriaze un avion. Un extraterestru, de exemplu.

Chiar asta se întâmplă de fapt în *Prey 2*. Pe când Killian trăgea la aghioase într-un colț de Boeing, cel mai mare coșmar al său devine realitate. Aerostopistul!



Le dăm 5 lei și ne bagă prin spate



Da'n-ți ajunge cămașa?

Știm cu toții, presupun, cât de greu este să tragi un avion pe dreapta în aer ca să ridici un aerostopist rămas în pana prostului. O grămadă de complicații de care nu prea are nimeni chef. Plus discuțiile acelea deranjante cu strălăni... eh.

Iar aerostopistul nu este nimeni altul decât marelui luptător interstelar, extraterestru cu pușcă mare. Pușca mare cu lasere. După un mic schimb de plumbi în carlingă, avionul trage pe dreapta și, după ce mai trage o tuse două, moare. Killian este surprins să observe acest lucru, mai ales că avionul nu și-a dat obțescul sfârșit parcat pe

Pământ, căci acesta se observă departe în fundal. Nici nu apucă bine să se dezmeticească și să întrebe când pleacă primul personal spre Terra căci, în loc de informații, primește un pat de pușcă fix în vorbitor. POW!

Următorul gând care-ți trece prin cap este că va ajunge miner în cine știe ce mină de mahon X pe centura Satumului și că indianul Talpă lute din primul *Prey* pleacă să-l salveze. Ce nu știam noi este că Killian i-a salvat odată viața în Vietnam și îl este dator până la moarte. Dar nu. Povestea sare brusc pește de șapte ani în viitor și îl descoperim pe Killian bine mersi într-un oraș poliglot și poliras.

Poliras=un conglomerat de rase inteligente de pe multe și diferite planete din Cosmos.

Killian nu are niciun fel de amintiri legate de ultimii șapte ani, dar știe că este un mare caftangiu, știe să se folosească de orice device extraterestru ce-i pică în brațe și mai știe că este vânător de recompense. Dar nu știe cum și de ce. Și mai ales de ce mai trăiește și nu a fost folosit ca donator de organe. Se pare că, pe tot parcursul jocului, Killian se strofoacă să-și dea seama ce s-a întâmplat cu el.

Orașul în care se întâmplă acțiunea lui *Prey 2* este un imens sandbox plin de misiuni pentru Killian. Fiecare misiune pe care o începe implică prinderea unui extraterestru certat cu legea intergalactică sau recuperarea unui artefact prețios ce poate sau nu să stingă viața din întregul univers. Killian nu este nevoit să facă aceste lucruri într-o ordine bine definită, ci se poate plimba după cum vrea. Poate să ceară misiuni de la biroul de recompense sau pur și simplu să caște larg ochii prin vizorul din dotare cu care poate scana orice persoană cu care intră în contact pentru a vedea dacă are cumva un preț în ochii autorităților.

Ce poți vrea mai mult de atât? Arme? AI. Extraterestri? AI. Bătaie? AI. Mister? Pfuais, din belșug. Așa că tot ce mai avem de făcut este să așteptăm până la anul pentru a vedea într-adevăr cine l-a furat memoria lui Killian. Căci ce are omul mai scump decât amintirile?

Konic





Ce te faci dacă n-ai cartelă?

# METRO

## LAST LIGHT

GEN SURVIVAL HORROR FPS PRODUCĂTOR 4A GAMES DISTRIBUTOR THQ LANSAIRE  
SFÂRȘITUL 2012 ONLINE METRO.THQ.COM PLATFORME XBOX 360, PS3, WII U, PC

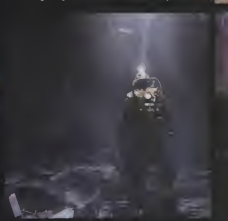
**M**ai mult ca niciodată, suntem amenințați cu o mulțime de FPS-uri. Nu am nimic împotriva lor, chiar reprezintă unul dintre genurile mele preferite de jocuri, dar, la un moment dat, te cam saturi. Mai ales când titluri ca Syndicate și X-Com se transformă în simulări viscerale și epice, îți cam vine să te iei de gât cu producătorii. De ce strică amintirile și moștenirea lăsată de o serie legendară cu un sequel în care tot ce trebuie să faci este să tragi ca disperatul cu arma? Înțeleg că este mult mai ușor să faci un FPS decât un RTS, mai ales dacă ai să mergi pe linaritate și scripting, dar dă-i încolo de cifele și bani. Poți să-i faci și prin ideile originale, nu doar pângărinți cul în un gen și o amintire.

Deși Metro: Last Light nu intră în categoria jocurilor mai e de mai sus, nu am putut să nu scriu rândurile acestea, de cazul, iurece, când am auzit FPS, mi s-a sculat părul pe spinare. În car Parcă văd că ajungem la vorba lui ciolan din știrea sa ne-medii gustată de prea mulți și o să vedem un FIFA 14 FPS. Nu dechim alta, dar EA a realizat că, fiind doar un simulator sportiv, a ele, d Ignorat iubitorii stilului FPS. Pentru a evita orice confuzie, sus și specific aici că știrea a fost doar o glumă și că FIFA 14 nu tă că va fi un FPS. Cel puțin nu până acum.

### Înghesuit în metrou

După ce anul trecut am gustat din plin atmosfera horror din Metro 2033, la anul, vom putea servi o felie din încercarea de a doua a aventurii lui Artyom prin metroul moscovit. Jocul are la bază o năvelă a lui Dmitry Glukhovsky, în care cerul și pământul au fost trecute prin focul Gheenei și al dezastrului nuclear. Pe pământ mai există doar o mână de supraviețuitori, dar pe noi ne interesează doar cei care s-au refugiat și trăiesc de pe o zi pe alta în metroul din Moscova. Deși ai crede că, în urma unui dezastru de acest fel, lumea ar trebui să fie mult mai unită, se pare că nu este chiar așa. Fiecare stație a metroului devine un oraș de sine stătător, cu reguli diferite și, mai ales, întâlniri nău război cu celelalte stații. Pe lângă conflictele constante între oameni, refugiați se mai războiesc și cu o grămadă de monștri generici pentru jocurile horror, dar și cu forțe supranaturale. Metro 2033 chiar se termină în urma unui conflict între Artyom și o nouă rasă supranaturală, the Dark Ones, când Artyom îi aruncă în aer, iar apoi își dă seama că nu a făcut un lucru bun.

Last Light vine în continuarea lui 2033, iar noi intrăm în pielea lui Artyom, măcinat acum de remușcări vizavi de faptele sale precedente. A4, ucrainenii din spatele jocului, încearcă să ne convingă că Last Light nu vine ca o urmare logică a jocului, ci mai mult ca un răspuns la criti-



și cu o  
triva  
e mele  
ături.  
ormă  
e gât  
lăsa-  
ebuie  
este  
dacă  
lo de  
gărind  
unilor  
a, de-  
nare.  
ea ne-  
Nu de  
tiv, a  
uzie,  
l nu  
era  
osco-  
inei  
o  
par  
etro-  
ru de  
e că  
ont-  
stan-  
ma-  
u  
rma  
ia,  
și dă  
a-  
i vi-  
otele  
ca o  
riti-

cile aduse nenumăratelor bug-uri și consecințele din jocul inițial. Este un fel de penitență pentru problemele lui 2033. Printre acestea voi enumera doar câteva, pe cele mai evidente. Monștrii ce deveneau invincibili fără să fie cazul, gârziile care țineau automat unde te afli în momentul în care se dădea alarma, AI-ul inconsecvent, blocările în mediul înconjurător, filtrul de aer ce trecea prin animația schimbării, dar rămănele același... sunt doar câteva dintre ele, dar sunt primele care mi-au venit în minte. A4 susțin sus și tare că Last Light e scuza lor și modul în care ne arată că pot mai mult. Tot ce vreau este să fie și mai ieftin, ca scuza să fie credibilă.

Până la momentul scrierii acestui articol, în afară de promisiunile producătorilor, nu avem la dispoziție decât un demo în care Artyom se foliează într-o bază inamică încercând să dea de umele unui prizonier de o importanță maximă, ultima șansă a omenirii, blabla...

Demo-ul începe cu Artyom și un amic al său la suprafață, într-o Moscova devastată de războiul nuclear. Rămășițe de avioane, resturi calcinate de mașini, mutații hidoși, un cer cu o nuanță mai sănătoasă decât în 2033 și mai puțină zăpadă pe pământ. Lumea se repară încet-încet. Era și timpul să vină vara în Rusia. În



subsol, singurul tău prieten este întunericul. Ai intrat în lumină, ai belit-o. Așa că, la orice pas, Artyom defilează cu grijă becuri sau le sparge grijuliu cu pușca sa cu amortizor. Nimeni nu trebuie să te simtă când vânezi. Atmosfera de survivor horror nu este atât de pregnantă în acest demo, inamicii fiind doar oameni.



Dar te simți ca în Thief. Un Thief al dracului de sumbru, apăsător și periculos. Ne reîntâlnim cu pușca sa cu aer comprimat, la fel de mortală ca și în 2033, dar și cu un minigun devastator. Și brusc schimbarea este în aer. Thief? Pfft... Rambo! Ruperea de ritm,

trecerea de la o furiașe dusă la extrem la acțiune furi-bundă este incredibilă. Ești Moartea în persoană. Nimeni nu te simte când te apropii, dar când scoți coasa la vedere, toată lumea știe că ești acolo.

Atenția la detaliu este incredibilă. Nimic nu este lăsat de izbeliște. Deși te-ai aștepta ca un joc a cărui acțiune are loc aproape în totalitate în obscuritate să nu fie extraordinar de finisat în capitolul texturii sau detaliilor grafice, Last Light nu este deloc așa. Mediul destructibil scoate la iveală strat după strat de tencuială, vopsea, rugină, fier beton sau alte asemenea materiale de construcție. Nimic nu este generic. Cu toate acestea, demo-ul este un pre-pre alpha și este posibil ca varianta finală să nu mai fie așa. Cam cum ni s-a întâmplat la Leipzig la prezentarea lui Gothic 4. Prezentarea arăta bestial, toată lumea era impresionată, iar la sfârșitul inginerului de imagine ne-a spus să stăm liniștiți că jocul nu va arăta așa. Acum ne-a demonstrat doar cum AR PUTEA să arate.

Deși sunt cam sătul de FPS-uri, sper ca până la anul să-mi treacă greața și să-l pot primi cu inima deschisă.

Koniec



**I**n caz că ați avut curiozitatea să citiți hands-on-ul din iunie, știți deja că prima butonare a noului parpalac învelitor de consolații digitale m-a călăuzit pe culmile cyber-feticii. După testarea beta-ului timpuriu (pe care cineva s-a străduit și a reușit să-l ofere la scurtă vreme întregului mapamond...), toate neliniștile (mai mult meta decât fizice) mi s-au potolit, fiindcă am găsit o punte perfectă între vechi (dă bun) și tendințele momentului. Producătorii păreau că n-au sacrificat mai nimic, cu toate că au lucrat sub semnul unui compromis: jocul trebuia să-l mulțumească pe veteranii DEX, dar totodată să fie adus la zi și să atragă un nou val de public către franciză. Am fost atât de încântat și surprins de ceea ce am văzut atunci, încât am hotărât să nu epuiez conținutul versiunii de preview, ci să aștept cuminte porția finală de pixeli hepatici, păstrând imaginea vie și nițel bolnăvicioasă a unui început promițător. Nu de alta, dar dacă mă „stopa” jocul înainte să mă opresc singur, m-aș fi deprimat teribil (...trupul neinsuflăjit al tânărului brașovean a fost găsit de o precupețată zăcând în spatele tarabei. Conform raportului, acesta era mângiat la gură cu zeamă și bucăți de gutui. Autopsia a revelat cauza morții: îngurgitarea unui DVD. În plus, în stomacul victimei s-au găsit rămășițe de poster cu tematică SF, de pe care specialiștii brigăzii Alfabet au deslușit literele D e x.).

Om să fii, implant să ai!

# DEUS EX

## HUMAN REVOLUTION



Operație de schimbare DeusEx

## Să începă ospățul!

Pentru cine, din motive obscure, s-a păstrat: noul protagonist preferat al fanilor cyberpunk, Adam Jensen, fost copol și membru al trupelor speciale de asalt, primește un job la corporația Sarif Industries, unde este numit șef al securității (uber securiton). Tipul, cam ghinionist de felul lui, pătește că niște nemernici (pe care-ți petreci cea mai bună parte a jocului urmăritându-l) l-au cu asalt laboratoarele Sarif, distrugând recuzita, violând sistemele de securitate și desigur cășăpind personalul, inclusiv o domnișoară foarte specială pentru agentul nostru. El însuși este pus la respect de o gorilă pătată cu implanturi și singurele lucruri care-l salvează sunt un du-lap care-l cade la țanc pe tărâțul și mai multă chingurie decât au văzut toate vedetele Hollywood-ului laolaltă. Proaspătul zombi cibernetic se trezește gase luni mai târziu cu o migrenă, plin de implanturi mecano-electronice (pe care nu le-a cerut, e clar?), cu o pereche de borcane lipite de fișku și mâncărimea de a-l găsi pe cel responsabil pentru noul lui look, cu gând de a-și răzbuna și cea fumele, în timp ce n-are de ales și-l ajută pe mai marele său, David Sarif, să pună la punct una-alta.

Vine prima misiune – recuperarea unui obiect important dintr-o fabrică Sarif luată pe sus de niscăi teroriști. În care domnul Jensen poate salva și bieșii anajorți captivi, dacă-l poartefte musculatura și dacă n-o freacă prea mult prin sedili Sarif înalinate să decoleze către locație, cum am plătit eu la prima butonare. Da, contează dacă te grăbești sau nu și năd asta nu garantează salvarea respectivilor, care mai cere pe deasupra și un dram de subtilitate în abordarea misiunii. Ceva mai mult pe Gimme Deus Ex, dificultatea maximă, pe care nu unul o aleg în jocurile de genul ăsta încă de la primul Thief – și care în Human Revolution mi s-a părut mai puțin tolerabilă decât în primul Deus Ex, deusexemplu. Verdict,



Apartamentul lui Jensen, una dintre cele mai frumoase locații din tot jocul

a doua parcurgere a misiunii, am reușit să-l ocoresc pe muncitauri și am descoperit numeroase rute și abordări alternative, asta în ciuda faptului că am explorat în neștire la primul contact – semn că echipa din spatele jocului a băgat bine la cap un aspect esențial din primul joc: explorarea este esențială și trebuie să-ți dai omului suficiente mijloace de a-și atrage obiectivul (sau obiectivul). fie în jocul de a-și atrage Rambo, fie că-l place să se înțeze și să-l așeze în joc.

Așa fiind în primul rând, din care jocul începe cu o misiune de a-și atrage Rambo.

## Atletul cu picioare din lemn

Refind nu este un joc open world, Human Revolution este un joc open world, pe care-l poți juca prin

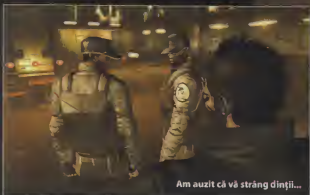
faci pe deasupra tot felul de misiuni secundare (unele numai dacă vorbești cu cine trebuie, când trebuie și eventual spul ce trebuie). Detroit, deși nu extraordinar de bun, cu mai multe căi de acces între zone și suficiente locuri bonus de explorat (dintre care unele își arată rolul abia mai adânc în poveste). Amintire curg rări, cu terenuri de baschet, metrou, apartamente și rețele de canalizare familiare, încheiate cu ingeniozitate și coerență în ansamblul designului. Ca în majoritatea nivelurilor de altfel, poți trage cu urechea la conversațiile adesea interesante, pline de informații sau halooase ale NPC-urilor și ai ziduri întregi de text de lectură (și merită, fiindcă numai așa îți vei putea face un tablou complet despre facțiuni, personaje și intențiile lor adevărate înainte de a lua decizii radicale). Al doilea hub, Hengsha,

Pentru un pumn de molar în plus...



Biroul tăcută Sarif, cu ale sale biligongute

este semnificativ mai mare și întortocheat, în mare parte fiindcă, previzibil, orașul se dezvoltă mai mult pe verticală. Așa se face că este împărțit în două hărți separate, ceea ce face navigarea mai dificilă pentru anumite curse-uri. Aici însă pute a inspirație, iar echipa a făcut o treabă grozavă în a da viață acelei bucățele de Chină în al său ipotetic viitor, deloc îndepărtat de ceea ce este



**Am auzit că vă strâng dinții...**

deja și mai ales tinde să devină. Nu e o treabă mereu originală (vezi clasicele dughene stradale cu potol chinezesc, apărute în probabil 90% din SF-urile post Blade Runner), dar măcar e livrată ca la carte. Păcat că, raportat la dimensiune, Hengsha este prea puțin utilizat pentru quest-uri. Am simțit că mai încăpeau lejer cu 50%

sind locul cu regret de fiecare dată când am epulizat distracția în zonă. Totuși, merită să vă spun că Hive, un club local, este unul dintre cele mai impresionante locuri de pierzanie pe care le-am văzut vreodată într-un joc. Plus că, doar în cazul lui, există vreo șase metode diferite de a câștiga acces înăuntru. Treaba nu se desfășoară doar în



Ce nu face omul pentru o partidă de CoD...



hub-uri, ci se extinde natural și către hărți separate, în locații diferite, dar și sublocații legate de locuri din hub-uri cum ar fi sediul Sarif, laboratoarele și fabrica Sarif pentru Detroit (și nu doar ele) sau sediul unei anumite corporații din Hengsha. Excelent este și sediul unei televiziuni din Toronto - care trebura de altfel să apară ca hub în Hengsha dar a fost tăiat, din lipsă de timp, odată cu alte două: Upper Hengsha, unul de prin India și probabil cine știe ce altă țară.

câte alte locații, misiuni, dia-  
loguri și întâmplări, ceea ce  
mă face să ofttez amar.

Fiindcă cele 27 de ore de joacă investite în prima trecere (cu explorare extra-meticolosă) sunt mult și bine pentru standardele de azi, nimic de comentat din punctul ăsta de vedere, dar cam puțin dacă mă raportez la primul Decu Ex și, mai grav, la deslășurarea de evenimente implicată de tot ceea ce se întâmplă în Human Revolution și în versiunea finală... nu se mai petrece, fiindcă l-au clopârțit în ultimul hal. Mare păcat, fiindcă HR are potențialul unui alt joc surpriză, însă se dovedește a fi unul cu picioru din lemn, sculele numai pe jumătate, în cazul bun. Deși îmi pot imagina perfect de ce au hotărât să „tăie la montaj” multe bucăți, problema e că se vede și nu e deloc plăcut. Mai e

Știam că n-ar fi trebuit să mă ating de lahnia alai







The Hive



Vedere prin pereți 2.0 - Boss Special Edition



o risipă a volumului oricum enorm de muncă investită în joc. Ce naiba, le era frică de 2012 (o să vedeți o trimitere făină spre finalul jocului), că nu se va mai putea bucura nimeni de ce-au făcut? Eu unul aș mai fi așteptat cuminte un an, poate chiar doi, fiindcă după butonare, mi-e clar că s-a pierdut prin omisiune mult, atât pe plan cantitativ, poate mai puțin important, dar mai ales din calitatea totală a experienței. Și ce experiență a fost, cel puțin până la un punct! Dar ce putea fi...

## Din parpalac în (parpa)puț

Noul Deus Ex e plin de atmosferă, lucru datorat nu în mică măsură direcției artistice, deosebită și foarte coerentă, care împrumută din Renaștere apăsătoare cromatică, motive vestimentare și ornamente, combinându-le cu motive devenite deja clasice în Sci-Fi și mai ales cyberpunk, de unde o fuziune care-și merită într-o mare măsură numele de „cyberpunk renaissance”. Grafica este incredibil de frumoasă, artistic, fiindcă jocul nu se vrea unul fotorealistic, ci puternic stilizat. Cu a drept, filtrul care te face să vezi mai totul în galben, în contrastul înalt al lumii, de-aici de la început, până la sfârșitul jocului, este un lucru de neputență pentru jocurile de azi. Dar, din păcate, jocul nu are niciun fel de sistem de ajustare a culorilor, ceea ce înseamnă că dacă ai ochii sensibili la lumina puternică, poți să ai probleme să vezi unele obiecte în joc. Dacă vrei să ai o experiență de joc mai bună, poți să îți cumperi ochelari de protecție, care să îți protejeze ochii de lumina puternică. Dar, din păcate, jocul nu are niciun fel de sistem de ajustare a culorilor, ceea ce înseamnă că dacă ai ochii sensibili la lumina puternică, poți să ai probleme să vezi unele obiecte în joc.

din excelentul soundtrack inițial în ceva nou, cu propria viață), dinamică – și gameplay-ul, cum vom vedea – imită lumea jocului și-i dă exact ce trebuie pentru ca Human Revolution să fie un inconfundabil Deus Ex (2.0). Adică, mai mult decât puteam spera vreodată de la un titlu contemporan cu o astfel de moștenire (și mai puțin decât și-ar dori veșnici nemulțumiți ca mine). În că te uști cinci secunde la el fără să știi că există, dar ai jucat primul Deus Ex, îl vei recunoaște imediat. În schimb, scriitura, profesionalistă de altfel, nu ține pasul.

Deși o întreagă lume așteaptă să fie descoperită prin conversații, ascultând banter-ul NPC-urilor (pe alocuri foarte amuzant și inspirat, recunoscut, citind ziare, e-cărți și tone de e-mailuri, în dulcele stil al predecesorilor, parcă lipsește acel zvâc, talentul de a colora stilistic textele pentru a le face memorabile. Ca formă și discurs, textele sunt redactate după specificul canalului de comunicare cărui li este destinat fiecare, însă, cum lumea HR nu este fotorealistică, cvasi-realismul scriiturii nu face dreptate efortului artistic global. Există și poante, multe subti-

## În amintirea lui Garrett, facem lumea la buzunar



## Jensen face urât la beție





O scârboasă sexoasă

le, altele mai puțin, trimiteri care fac apel la cunoștințele despre lumea din Deus Ex în general, dar și izvoarele de inspirație pentru serie și epigoni ei în egală măsură, însă nici măcar nu se apropie de ceea ce am găsit în Fallout: New Vegas, par egzempli (normal, s-a ocupat de asta o mulțime, așa mai bine nu).

## Eroarea este umană; pentru un de-zastru însă, e nevoie și de calculator

Fiindcă tot vorbim de Renaștere, nu puteam lipsi ideile umaniste, care prin filtrul „evoluției tehnologice” devin transumaniste – în mare, un curent care susține că scopul (omul) scuză mijloacele, că trebuie să ne atingem potențialul și să-l depășim, devenind supraomenești: că nu-i nimic nenatural în a te evăscera și înlocui mașinile cu diode, metale, cabluri SATA sau (25 de ani mai târziu) nanii, chiar dacă nu ai vreun handicap care să-ți împună asta dacă vrei să duci o viață normală – cum ar fi un picior teleg, vreo boală terminală sau altă astfel de distracție. Poți considera, ca și mine, că handicapul este de fapt în capetele celor care nu s-ar ști să împună asta ca modă, făcând prin urmare orice om care se naște normal, din gene obișnuite și nu vrea să-i mărească abilitățile și corpul, un handicapat, un mai puțin-decât-om din start, în condițiile în care „omul” a devenit „supraom”. Jocul trimite, printre altele, către Jocurile Olimpice, unde, după o experiență amară, implanturile fuseseră interzise – dar demersurile politice în curs făceau reintroducerea lor iminentă. În fine, lumea jocului surprinde, pe de o parte, implantații, majoritatea dependenți de un vaccin (de fapt, drog) anti-rejecție, care a generat o întreagă rețea de traficanți și, pe de altă parte, oamenii obișnuiei care, într-adevăr, în unele părți, par foarte pipemici și nesemnificativi în compara-

rație. Cu excepția majorității boschetarilor (dacă ai gustat primul Deus Ex, mai știți ce jerpeliți și generatori de milă erau hobos acolo), îmbrăcați mai bine decât și-ar permite majoritatea oamenilor normali, care dau mai degrabă senzația de cyber-cocalari mafioți, nicidecum că ar fi niște cinștiți bătuți de soartă. Asta e, și Batman are zile proaste.

Interesant este că felul în care servesc producătorii lore-ul, chiar și micile detalii, îl face credibil, un fundament firesc pentru evenimentele ce aveau să... ăăă... s-au desfurat... umm... se vor fi desfășurat în primul Deus Ex, căruia HR îi este prequel. Mai suspect mi se pare că fundamentul ăsta seamănă al naibii de bine cu un extrem de probabil viitor foarte îndepărtat real. Poate nu neapărat implanturile (deși am văzut deja adevărate miracole tehnologice) cât starea socială, manevrele militare și nuanțele politice, globalizarea, dominația chineză etc. – veți vedea prin Hengsha cum stau lucrurile.



## Pe-un picior de (game)play...

Așa cum spuneam, Eidos Montreal au reușit o fuziune interesantă între reperiile care au consacrat Deus Ex în istoria jocurilor și elemente noi, unele menite să aducă din rânduiri necunoscutelor, altele gândite pentru a face mai plăcută experiența de joc a tuturor. Sistemul de shooting e relativ solid, deși nu aduce nimic spectaculos și poți termina jocul exclusiv în modul ăsta. Acum însă este mai degrabă bazat pe aptitudinea jucătorului decât în predecesor. Asta înseamnă că nu mai trebuie să te specializezi în tipuri de arme și să le îmbunătățești pentru a avea șanse bune (în primul Deus Ex era aproape inutil să încerci utilizarea unei arme de bază fără antrenament), ci doar eventual să mai investești în implanturi care fac puțină șta joacă mai domol sau deloc când țintești. Cum eu văd HR ca pe un joc de stealth, nu pot să spun că m-a-

afectat pe  
shotgun  
substitu  
tempora  
lumi de  
spre deo  
șmichea  
lectie gn  
mă sunt  
cu garan  
tru a te b  
mul de ta  
pistol cu  
seși foar  
vate ale  
pulanul,  
în a  
da, chiar  
vitalitate  
conversa  
mărituri  
post de  
Avem ac  
augment  
schimb  
hacking,  
periență  
sistem  
... C-  
Pe  
la bun în  
dabile și  
Un te  
amir



afectat prea tare. Noile arme, precum PEPS (un fel de shotgun cu energie care trimite la visat grupuri întregi), substituit pentru batoanul cu șocuri, bun și la paralizat temporar camere de luat vederi și inamici, suflătorul cu lunetă de tranchilizante (care adorm reșor inamici spre deosebire de injurata arătată din DE 1) sau mai șmecherele puști cu laser (trage prin pereți), cele cu proiectilele grele ghidate (două colțuri) și pușca pe bază de plasmă sunt realmente delicioase și frumos implementate, cu garanția că nu vei avea niciodată destulă muniție pentru a te baza exclusiv pe una dintre ele. Din păcate, sistemul de takedown-uri a eliminat complet meul (micul pistol cu șocuri poate fi considerat totuși meele, dar găsești foarte puțină muniție), iar una dintre plăcerile vinovate ale submersivității era să terminai cam tot jocul cu pulanul, așa cum eram obișnuiți din Thief. Cancii!

În schimb, minigame-ul de hacking merită toată lauda, chiar dacă și el devine ușor plictisitor spre sfârșit (e inevitabil), la fel ca sistemul de persuasiune - minigame de conversație - care îți permite să obții informații, favoruri și măruturi folosindu-ți limba (și ditamai implantul social) pe post de armă, dar care mi s-a părut totuși cam ușurel. Avem același inventar cu limită de șocuri, extensibil prin augmentări, arme ce pot fi modificate și îmbunătățite, în schimb aptitudinile și specializările în arme, electronică, hacking, medicină etc. (crescute înalte prin puncte de experiență) au fost dizolvate ca atare și transferate exclusiv sistemului de implanturi, sabie cu două tălțuri.

### ... c-un implant mă necăjeai

Pe de o parte, totul e lîmpește și ușor de apucat: de la bun început, vezi toate ramurile de specializare abordabile și poți planifica într-o oarecare măsură personajul,



adaptându-te și la noi necesități apărute pe parcurs. La fiecare level-up primești un Praxis Kit, echivalentul unui punct de investiție în arbore. În rest, poți cumpăra kituri din clinici sau le poți primi explorând și terminând anumite questuri secundare. Implanturile au fie efect pasiv, fie consumă din energie la activare. Și aici apare buboiul: deși, față de bateria inițială, care se reîncarcă în timp automat la epulzare, poți să extinzi capacitatea investind puncte în implanturi, problema este că până și acțiunile simple, precum takedown-urile non-letale (adică dai stingeră cu pumnii și picioare opozițorii) consumă o baterie întreagă. Păi cum, un ditamai tip care s-a cuflet în SWAT nu e-n stare să bumbăcească niște hândrăli fără să facă apel la proaspetele-i implanturi? Pe lângă faptul că nu-i logic, devine și enervant în ansamblul jocului, fiindcă te încetește înutil. Deci, nu pot să intru pe doi deodată decât după un upgrade al skill-ului de takedown și am nevoie de patru baterii să trimit la somn opt indivizi, în cel mai bun caz. Așa că li lău pe rând, le tărășesc leșurile și aștept cuminte să se încarce bateria (sau ronțăi batoane energizante) și fac același lucru cu alții, din nou. Singurul efect real este că limitarea te încetește. Nu face nicidecum mai tactică sau dificilă abordarea de genul ăsta

și nici nu echilibrează nimic, ci te face să te simți nu un superagent, ci un handicapat. Nu era mai logic să consumi din stamina care constituie hrana pentru sprint - dar care se reface mai repede? Să nu mai spun că oricum superomul nostru nu e-n stare să bage viteză mai mult de cinci metri înainte să se sprijine de-un zid cu limba scoasă. Păi, într-o sală mai mare, are suficient ca țipul să fie destul de precis și oricum n-aveai șanse să-i lei la buzzi pe toți înainte să te faci salată cu plumb.

La fel, m-a dezamăgit sistemul de cloaking. Este o tâmpenie cât casa faptul că implantul consumă la fel de multă energie când stai și când alergi. Păi, ăla reflectă împrejurimile. Odată ce a generat camuflajul, dacă stai pe loc, e logic că nu lucrează la fel de intens ca atunci când te miști repede și trebuie să reîmpropăteze iluzia la o rată mult mai mare. O tâmpenie și mai mare este că te face invizibil în fața razelor laser, permițându-ți să treci prin ele ca prin brânză. L-au făcut atât de overpowered, încât au simțit necesar să-i dea un consum exagerat de mare. Combinat cu faptul că și takedown-urile consumă energie, rezultă jucătorii care aleg să se bezmetici după batoane de ciocolată și borcane de steroizi (a se citi surse de energie), doar ca să se poată bucura și ei de o înălțare mai rapidă și spectaculoasă de takedown-uri combinate cu invizibilitate. Așa cum e acum, nu pot spune că n-ar fi echilibrat, dar cred că mulți ar prefera să fie ușor mai dezechilibrat, dar mai distractiv. Dificultatea nu vine mereu din restricții, ci poate fi comutată în ceva mai interesant cu un dram sau zece

Un teren care mi-a trezit amintiri plăcute din 2000





Vă amintește de CEVA?



Noua armă PEPS, în plină glorie

de ingeniozitate a designerului.

În schimb, mi-a plăcut cel care-ți permite sărituri improbabile și o viteză mai mare de sprint, care s-au dovedit foarte utile pentru a ajunge în diverse locuri care oferă surprize sau abordări alternative. Din păcate, o bună parte din implanturi mi s-a părut că nu-și au rostul și sunt incluse oarecum abuziv, ca să-ți dea iluzia că deciziile de upgrade ar fi mai importante decât sunt de fapt. Având în vedere că spre final practic nu mai aveam ce să-mi doresc și nici unul dintre puținele puncte de investit nu-mi mai puteau folosi la nimic, cred că puteau s-o coacă mai bine. Nici Typhoon-ul, arma supremă cică, nu este prea breaz. Ce-i drept, vine cu un efect spectaculos, dar e total inutil pe o rază mai mare de doi metri și în plus asigură unele dintre cele mai tâmpite victorii efitine în fața boșilor. Și că tot am ajuns aici...

## Scâr-boss

Din grabă probabil, Eidos Montreal au avut nefericita idee să facă outsourcing pentru luptele cu boși, dintr-oarecare parte, și s-au jucat cât de cât.

adekvate specificului Deus Ex. În rest, Twilight Zone de la un capăt la altul. Te trezești lovit în moacă din prima, în arene minuscule și trebuie să te prinzi rapid de abordarea optimă, altfel ești făcut pilaf dintr-o lovitură sau două. Cum zicea șeful studioului care s-a ocupat de lupte (care, săracul, chiar și-a dat silința să facă ceva fain și deosebit, numai că avea background pe shooter), e ca

o luptă între piloți de vânătoare. Trebuie să nu intri în panică (moarte sigură) și să gândești / acționezi mai repede decât adversarul pentru a-l scoate din propria-i buclă... Mda, sigur! Se potrivește la fix cu ritmul mai les dezantărit și crescendo-unile lungi caracteristice pentru Deus Ex. Arenele sunt foarte restrânse, iar asta nu dă în niciun caz bine într-un joc de genul ăsta, unde învâlviri, sabotaje,



Left 4 Deus Ex



tactici parhive de mai lungă durată îți dau cea mai mare satisfacție, nu păruiele mai mult sau mai puțin generice de shooter. În plus, boșii pot fi omorâți atât de ieftin (deși în mod normal nu se poate, pe al treilea l-am răpăsiat) dintr-un takedown multumită unui defect de proiectare și se poate abuza de (n-)AI-ul lor în asemenea hal, în cât singura mea bucurie este că luptele cu ei în sine sunt scurte și trec repede dacă te descurci. Altfel vă spun: plus trăi-vă mereu vreo 3 Praxid-uri nefolosite, că nu se știe când vă vor fi de folos și vă vor scapa de frustrări... Pur și simplu, boșii nu au treabă cu restul jocului și de data asta, cred că-ai fi preferat Quick Time Events. Paroli!

De fapt, AI-ul în sine, care dă o vagă impresie de inteligență, este decent în luptă (mai flanchează, mai aruncă o grenadă și luptele redate ies mereu altfel), dar praf la capitolul stealth. Sunt sensibili la sunete și laeur, dar uneori poți face cele mai compromițătoare și stupide acțiuni de față cu ei, fără vreo reacție. Într-o misiune în sediul poliției, după un shootout ca-n western-uri la al doilea etaj, coborând, am descoperit că restul secției era perfect calmă, ca și când aș fi intrat într-un univers paralel. Nu tu urcat după mine, nimic. Mă stresor > gre





peșce > pomește alarma > mă ascund> se agită ei puțin > exploră timpul alocat alertei > toată lumea revine la starea inițială. Cam așa-i celebrul algoritm care m-a dezamăgit de multe ori: trebuie să recunosc înșă că am avut și surprize din cele mai plăcute.

### „Arta nu este niciodată desăvârșită... numai abandonată” (da Vinci)

Cred că le-a plăcut tare mult dictonul ăsta, altfel nu-mi explic cum au putut să abandoneze ca gold o chestie care ar fi avut potențialul unei adevărate capodopere, dar a sfârșit „doar” ca un joc bun. Foarte bun. Pot trece peste multe lucruri, dar modul în care au grăbit evenimentele în a doua jumătate mi-a dat senzația că sunt invitat să vizitez o țară frumoasă într-un tren de mare viteză, în speranța că n-o să observ numeroasele lacune și ițe legate în grabă. M-a intrigat discursul celor aflați împotriva implanturilor și am fost realmente dat pe spate la vederea oglinzii sparte din baia lui Jensen (e una dintre cele mai faine idei din jocul). Totul este pus în scenă, cu Sarif ca un tăcută binevoitor, dar secretos, un personaj adorabil și ilipic, Megan Reed, o femeie de știință (sic) răpădită prea curând de lângă erou... Jensen, plin de indoieli, rețușări și furie împotriva a ceea ce a devenit, calculatoristul sarcastic față de care aproape că ajungi să simți un amestec de iubire și ură, un Hugh Darrow (cel care a dat cheia tehnologiei augmentării) extrem de suspect, o patroană de corporație asiatică de-a dreptul fascinantă, chiar și tăcuta lui Tong

(The Tracer Tong), alături de multe alte personaje și povești, dar... majoritatea portretizărilor sunt lăsate-n aer sau abandonate într-o goană nebună spre final, compromiș calitativ de jocul actoricesc și dialoguri, de o calitate care oscilează între bun și wtf?! (mai ales înaintea de final). Nu mai vorbesc de final în sine (atât finalurile multiple ca atare, cât și cele 10-15 minute de joc care le preced) care, o să vedeți dacă nu l-ați gătit deja, este o glumă proastă ca execuție. Eu am râs, fiindcă l-am primit gratis, dar nu sunt sigur că m-ar mai fi amuzat dacă s-co-team cinj deuro din buzunar, cu toate că până atunci butonatul (hă, hăhă - cine l-a terminat știe de ce) a fost foarte plăcut și interesant.

Mă uit pe Internet și citez de pe Wiki: „Human Revolution received critical acclaim upon its release, with many reviewers praising the open-ended nature of the game and the weight of conversations on the outcome of events.” Respectivul sunt niște imbecili... ei bine, ca și în primul, dar greu de digerat după alde Witcher, vă spun că nu există așa ceva. La final ai exact patru variante, dintre care două devin disponibile în funcție de ce faci sau nu faci în ultimele 10 minute. Tot ce am făcut și decis în celelalte 26 de ore și 50 de minute n-a contat câtuși de puțin. Poți să omori cu maximă cruzime tot ce mișcă, fiindcă oricum (nu e spoiler, cred), Adam Insuși va monologa că n-a abuzat niciodată de putere, chiar dacă a fost tentat la tot pasul și l-a protejat pe cei slabi. Negruce, ce? Ticaloase decizii, ticaloasă grabă, fiindcă n-a făcut decât să împoarte o spumă de mediocritate peste ceea ce putea fi superb din cap până-n picioare.



Typhoon: când înuți, când prea puternic...

Adevărată diversitate stă în lucrurile mici, unde HR este unul dintre cele mai (plăcut) flexibile jocuri create vreodată, însă de acolo până la decizii și consecințe importante relevante pentru poveste, mai este cale lungă. Vorba aia... cine rade la urmă... lansează DLC-uri! și DLC-uri vor curge, începând cu deja foarte apropiatul Missing Link. Cu vorbele ăstea vă îndemn totuși să luați la rost una dintre cele mai bune apariții de anul ăsta și un nesperat de fidel continuator al seriei. Dar, să știți, îi lipsesc nu una, ci o grămadă de verigi!

Calab



## VERDICT

### LEVEL

- este destul de înaltă regula
- are de PC, nu de portare globală
- minigame-uri de hacking și conversație
- are o încredere în algoritmi, algoritmi
- enunțurile și dialogurile sunt interesante
- atmosfera este, în mod de excepție
- Adam Jensen, personajul cu mare potențial și voca sa
- încomplet și arăbit sub aspectul poveștii și al implanturilor personalității NPC-urilor
- ritm de joc este lent
- hăitările ca boală (majoritatea lor), unele altele sunt
- se poate de joc și minigame-uri în stilul clasic de joc
- în unele decizii potrive de game design și echilibrare
- scutur (după standardul primului DE)

#### PE SCURT:

„Cine” dacă, unde JC Devotion alungea și țineau-se în prezență. Adam Jensen este un deosebit de interesant personaj, iar Human Revolution este foarte interesant joc din serie, în care nu face de răd și rânduie una dintre chestiile de conștientizare din 2011. Potențialul personajului, adesea răd și ca „severe” de cel în lămpă și în jocul Cyberpunk.

8.5

Gen: Acțiune / Productor: Hideo Kojima / Distribuitor: Square Enix / Platforme: PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, PC

CERINTE MINIME: Procesor Dual Core 2GHz / Memorie 2GB / RAM / Hard Disk / Internet / HD

#### ALTERNATIVA E.V.E. - DIVINE CYBERMANCY

„Cyberpunk” este un joc de acțiune în primul rând, în care poți să te joci în stilul clasic de joc și minigame-uri în stilul clasic de joc. Un joc de acțiune în primul rând, în care poți să te joci în stilul clasic de joc și minigame-uri în stilul clasic de joc.





## Când coma te îndeamnă la prostii

**M**ie îmi place paranormalul! Recunosc. Da, sunt unul dintre aceia care văd stăfii cu coada ochiului și care cred că, dacă spui de trei ori numele Satanei în oglindă, acesta va sări de sub pat când ți-e lumea mai dragă. Norocul meu că nu știu adevăratul nume al Împielîțatului, căci probabil că acum scria KiMO acest review. Pușchea pe limbă!

Dar desigur, sunt și unul dintre oamenii cel mai greu de convingi de pe planetă, așa că dacă vreodată vreunul dintre voi îmi va suna la poartă să-mi spună că într-însul

sălășluiește Duhul Sfânt al Prea Cuvosului Mucenic Dromihete, va trebui să treacă printr-un adevărat test de duranță pentru a-mi dovedi acest lucru.

Este o mare diferență între a crede cu adevărat în supranatural și a citi/privi cu indulgență și ceva entuziasm unele evenimente promovate de media ca fiind parte din ocult. Parcă ai vrea să crezi, parcă prea e cusut cu ață albă... În fine!

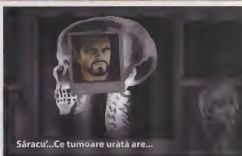
Jocul de față este unul dintre evenimentele supranaturale pe care, dacă le-ai auzi la știrile de la ora cinci, i-ai înjura pe crainicii de toți dumnezeii și ai da pe

Cartoon Network ca să înjuri și acolo dublajul în română are c...  
Având în vedere că este un joc, am sărit pe el cu entuziasm și scepticism în același timp. V-am spus că sunt un utistul l...  
om greu de convingi, nu?

### Centura - un plus de siguranță!

Voi porni de la premisa că nu știți despre ce este vorba în acest joc și nu înțelegeți niciun ce treabă ar du de t...  
avea paranormalul cu un joc arcade cu mașini. Cam...  
aceeași atitudine o aveam și eu când am auzit povești inoportu...  
și am scris preview-ul pentru Driver: San Francisco. Ce dar se p...





are a face sula cu prefectura...

Jocul de față continuă povestea din Driv3r, un ultra jeg de joc. După el, am crezut că seria va lua sfârșit căci nu are cum să mai fie scoasă din gaură. Aceiași protagoniști, John Tanner (milițianul de la rutieră) și Jericho (valutulit și în geacă de piele), se apleacă în continuare pe străzi. Driver: San Francisco începe cu Jericho care planuștează să scape din pânaie, reușește și îl dă cu roatele în sus pe Tanner. Dar EFFECTIV în dă cu roatele-n sus.

Aici începe show-ul megashow-ului. Tanner e lovit rău de tot la biblică, după cum se reiese din zgârietură de ochi, și plutește pe arile pacifiste ale unei come Inoportune spre un Rai plin cu gagică și mașini de fițe. Dar se pare că milițianul e milițian până și în comă și Codul Rutier îl împiedică să părăsească pământul atăta timp cât cineva trece pe culoarea roșie. Iată cum Tanner își creează o lume proprie în cap, în care prinde criminali, participă la curse ilegale de mașini și încearcă din răspuși să îl prindă iar pe Jericho.

La prima vedere, rămân un pic blocate încercând să-ți dai seama cum funcționează treaba, nu? Stai liniștit, nu ești singurul. Deși inițial mă așteptam ca totul să fie o porcărie sinistă, iar Driver SF să continue pe aceeași linie pomită de Driv3r, mare mi-a fost surpriza când, după trei zile de joc continuu, jocul încă îmi mai plăcea, ba chiar mă făcea să chem lume în jurul monitorului să le mai arăt o jmecherie.

Căci, în mod surprinzător și foarte plăcut, jocul este fain. Hai să-l luăm pe bucățele, căci Driver SF nu este doar un joc obișnuit cu mașini.

În primul și în primul rând, a dispărut elementul de GTA ca a dat de pământ cu predecesorul său. Tanner nu va pune piciorul pe asfalt decât în vreo două-trei cinematici, dar și atunci doar succint. Slăvă Domnului și Sfintei Paraschiva, căci un GTA e de ajuns.

De departe, componenta cea mai interesantă a jocului este shift-ul sau zborul între corpuri. Tanner nu știe că este în comă. Crede că patrulează în continuare pe stradă cu partenerul său negru și creț. Brusc, se detașează de corp, se vede plutind deasupra străzii și, cel mai surprinzător, poate să controleze orice șofer de pe stradă.

Ubisoft a reușit să facă acest shifting între corpuri să fie amuzant foc. Fiecare individ în care ne transbordăm sufletul nu este doar un receptacul anonim, are o poveste în spate, prieteni și probleme. Mai mult ca sigur că nicio dată nu este singur în mașină. Iată cum suntem aruncați în mijlocul unei idile romantice între doi camionagii, într-o ceartă între doi pensionari, într-o cursă contra cronometru în care un frate cretin a atras alt frate cretin și tot așa. Dacă ai timp și pendulezi alături între corpuri pe stradă, vei participa la zeci de discuții cretine și amuzante între oameni complet necunoscuți și diferiți. Asta fără să punem la socoteală zecile de misiuni pe care le avem la dispoziție și care nu au nicio legătură cu povestea jocului.



Întregul oraș în care acțiunea se petrece este un imens sandbox prin care te poți mișca fără restricții. Poți face acest lucru în două moduri. Fie la volanul oricărei mașini din cale, fie zburând metafizic deasupra orașului, alegând atât misiunile, cât și mașinile pe care le vrei. Din fericire, totul este marcat pe hartă. Astfel că poți face ce vrei și când vrei, fără să pierzi niciun pic de timp aiurea-n tramvai, pierdând undeva pe o stradă lăturălnică. Dacă nu ai timp de căscat ochii la bannere pe stradă între misiuni, te duci repede la zee eye în zee sky, de unde alegi imediat următoarea misiune.

Povestea în sine este de doi lei, iar cei de la Ubisoft nu au insistat asupra ei. Nu sunt miliarde de misiuni legate exclusiv de Tanner și Jericho, ci miliarde de misiuni legate de restul de gurăască din oraș. Aceste misiuni sunt sarea și piperul jocului. Mai ales că Ubisoft a împrumutat enorm din filmele de la Hollywood, deoarece apar o grămadă de misiuni din filme celebre. De exemplu, cea în care ești la volanul unui autobuz ce nu trebuie să meargă cu mai puțin de 70 de mile sau BUM! Referire la singurul film fain cu Sandra Bullock. Nu vă mai spun altele, căci este mai bine să le descoperiți de unul singuri. Și mai fain este faptul că nu se repetă. Nu veți face de o sută de ori același tip de misiune. Tot timpul este altceva. Dacă nu prin ceea ce faci în spatele volanului, ci prin povestea pe

care îți-o spune pasagerul din dreapta la ureche. Cum a fost cazul în care nevasta din dreapta fusese trasă-n piept de șeful de la muncă printr-o schemă gen Caritas, iar individul acum fugea. Ca să îți dai seama pe drum că de fapt nevastă-ta te trăgea în piept, iar tu o scăpai de poliție și o duceai să se întâlnească cu șeful cu care, evident, fuge în lume.

Stimulentul pentru toate aceste misiuni aleatoare nu este doar distracția garantată din spatele volanului, ci și o formă nouă de experiență, willpower, prescurtată wp. Această experiență o vei câștiga în urma oricărei scamatorii pe care o vei face în spatele volanului. Depășiri periculoase, drifturi, mers pe contrasens sau alt fel de cascadorii, plus că fiecare misiune îți va da de la o mie până la zeci de mii bune.

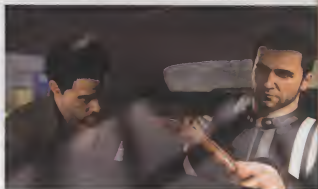
Evident că această experiență nu este pe post de bibelou, ci poate fi cheuită pe o grămadă de chestii. Chestii, în limbajul nostru de specialitate, înseamnă mașini, garaje, misiuni speciale și upgrade-uri dubioase. Fiecare zonă a orașului are propriile sale garaje, cu mașinile sale specifice. Pe măsură ce înaintezi în joc, tot mai multe garaje și mașini apar pe radar. Iar tu le cumperi, că e mișto să ai multe mașini. Îți place să te simți nabab. Cu atât mai mult cu cât îți vin și bani de pe urma lor. Cu cât ai mai multe, cu atât îți curge bănelul mai gros.

Fiecare garaj are misiunile sale speciale, multe dintre ele desprinse din filme celebre. Sunt multe și diferite. Driver San Francisco m-a ulmit prin distracția pe care a reușit să mi-o ofere. Mă așteptam la un jeg liniar de doi lei și o invenție numită shift care mai mult te chinule decât te ajută. Dar nu!

Să mai vorbim un pic despre ce poți face cu acest shift, mecanica de care te vei folosi cel mai mult în joc. Shiftul nu este doar o modalitate de a te mișca repede de la o misiune la alta, ci te vei folosi nonstop de ea pe tot parcursul jocului. În cazul în care trebuie să prinzi un prost, nu trebuie să te strofoci să îl ajungi neapărat din urmă și să îl arunci în șanț. Poți la fel de ușor să leși din mașina proprie (pe care o controlează pilotul automat și o ții mereu aproape) și să controlezi o mașină de pe contrasens pe care, fără niciun fel de remușcare, o proptești direct în mașina pe care tu o urmărești. Ba chiar ai o grămadă de misiuni în care și te cere să faci acest lucru, de exemplu cea în care trebuie să scoți în afara drumului trei mari camioane pline cu nu știu ce



fel de gaz sarin (nu e gaz sarin, dar am uitat ce anume e și oricum nu contează). Dacă ești măgar și vrei să te folosești de shift pentru a câștiga o cursă la care participi, nimic mai ușor. Nu vei putea controla, din motive evidente, mișcările care te urmăresc sau competitorii, dar vei putea să controlezi camionul ce vine pe contrasens și să îl faci



praf cu nesimțire, în timp ce tu treci pe locul întâi. Una dintre cele mai faine chestii implementate de Ubisoft și care se folosește de acest shift sunt cursele în care nu trebuie să leși doar pe locul întâi, ci și pe locul al doilea. Da, constant în timpul curselor, vei trece dintr-o mașină în alta, având grijă ca cele două ale echipei tale să lase pe primele două locuri. Incredibil de multă distracție în acele momente. Toate aceste misiuni despre care vă vorbesc nu sunt misiunile ce au de-a face cu povestea jocului, care, după cum v-am mai zis, este de doi lei. Toate aceste misiuni sunt luate de pe marginea drumului și vă recomand cu căldură să nu săriți peste ele, deoarece ele dau farmec jocului, nu bătaia dintre Tanner

și Jericho. De foarte multe ori, veți relua aceeași misiune, chiar dacă ați terminat-o cu brio, deoarece a fost atât de faină încât trebuie să o mai faceți o dată.

Mă voi opri aici din povestea mea legată de Driver San Francisco și vă spun că este unul dintre cele mai faine jocuri cu mașini ale anului. Arcade sau nu, jocul are excelent, mașinile sunt multe ca număr și foarte diferite ca mod de control, iar misiunile foarte variate și deloc asemănătoare cu orice ați încercat până acum într-un joc cu mașini. În plus, este la fel de antrenant și în multiplayer, unde mecanica de joc specifică campaniei single player a fost aplicată cu succes.



## VERDICT LEVEL

- permanența în joc: multiplayer antrenant
- shock-ul face bris bun
- stilizare înaltă
- permanența de durată
- AI-ul participă în joc la nivel înalt

**PE SCURT:**  
Nu vă uitați la acest joc. Meriți din plin să îl jucați pe el. După ce am spus că îl vâd în multiplayer, merită ca să îl jucați și în single player. După ce am spus că îl vâd în single player, merită ca să îl jucați și în multiplayer.

**CERINTE MINIME:** Procesor: Pentium III, Memorie: 64 MB, Sistem de operare: Windows 95/98/NT

**ALTERNATIVA: NEED FOR SPEED HOT PURSUIT**  
Dacă nu vă place acest joc, merită să îl jucați pe el. După ce am spus că îl vâd în multiplayer, merită ca să îl jucați și în single player. După ce am spus că îl vâd în single player, merită ca să îl jucați și în multiplayer.



## Acasă este totul OK?

Distrează-te când ești în vacanță și fii relaxat!  
Poți verifica oricând și de oriunde ce se întâmplă  
la tine acasă, cu streaming-ul live de la D-Link.

Loghează-te pe contul tău personal accesând **mydlink.eu**  
de pe orice dispozitiv conectat la Internet.

**Cea mai simplă soluție  
de supraveghere, de la D-Link**



**mydlink**

Camere de supraveghere  
wireless de la D-Link,  
compatibile mydlink.  
DCS-932L | DCS-930L

Poate fi vizualizat de pe:



Smartphone



Tabletă



Laptop & Desktop

Pentru mai multe detalii vizitați:  
[www.dlink.ro/mydlink](http://www.dlink.ro/mydlink)

25 YEARS

**D-Link**



## Cu insula-n coaste

## DEAD ISLAND

**I**ncep scurta noastră excursie în paradisul morților vii cu un mic pont pentru o „vacanță” plăcută și lipsită de grija pierderii vederii: când reglați luminozitatea, aveți grijă să nu sară de 50%.

Chiar dacă producătorii vă îndeamnă să mângâiați duosul slider-ului până când logoul jocului devine vizibil (trebuie să-l vedeți cam pe la 60% din câte țin minte), nu-l ascultați: bloom-ul, care momentan nu poate fi dezactivat sau măcar redus, are grijă să primiiți mai multă lumină decât puteți duce. Fiindcă tot am adus vorba de lumină, decorul tropical din Dead Island mi-a amintit de un film care trebuie neapărat vizionat de către fanii genului: Zombie sau Zombie 2 pentru italieni, de Lucio Fulci. Dacă n-aveți răbdare și/sau stomac pentru tot măcelul optecist (care implică un glo ocular și o așchie nevinovată), recomand scena în care se înfruntă cel mai reductibil prădător din natură: rechinul tigru și nemortul acvatic. E de vis.

## Vacanța Moare

Cel mai probabil, ați făcut cunoștință cu Dead Island prin intermediul trailerului care, pentru a nu știu căta oară, a semănat discordie între oamenii maturi și pașnici de pe internet. Ați ghicit: filmulețul cu fetița infectată. Nu mă apuc să-l disc acum, a avut grijă Internetul de acest aspect. Căutați și singuri. Personal, îl consider unul dintre cele mai bune trailere (joc/film/reality show japonez) create vreodată și, dacă nu l-ați vizionat încă, n-ar strica să răscוליți puțin YouTube-ul în căutarea lui. Stați liniștiți, în joc nu veți găsi copii. Omul virtual al secolului XXI se înmulțește prin diviziune. Diviziunea cu shotgun-ul. Dacă ați cumpărat jocul bazându-vă exclusiv pe acel trailer, s-ar putea să rămâneți puțin dezamăgiți. Cel puțin la început, când veți avea impresia (și eu mă simt cu musca pe căciulă) că ați comandat o poveste crâncenă despre supraviețuire, dublată de un comentariu social la Dawn of the Dead și ați primit un Left for



Dead mai domolit care a abuzat la o beție de nevinovăție de-a-tul Borderlands. De fapt, pe cine încerc eu să păcălesc? Ați vrut să căsăpiti zombi și, pre legea mea, zombi veți căsăpi, ce mama naibii! De unul singur sau alături de alții, cei trei obsedați de aspectele complexe ale nemuririi prin la că m

Așadar, dacă ați sosit pe insula Banol să tăbăciți funduri și să mestecați frunze, vorba unui clasic împurmutată de la alt clasic, părerea mea mai mult sinceră de cât avizată (de cele mai multe ori, prefer să simt un joc în loc să-l disc la rece și să-l dau peste mănute cu rigla la fiecare poticneală cât de mică) e că ați nimerit unde trebuie. Dacă sunteți genul contemplativ și aveți nevoie de timp pentru a admira peisajul superb (timp pe care shooter-ele gen Left 4 Dead nu vi-l oferă din abundență) ci încercați din răspuț să măriască producția de ade





nalină cu orice ocazie), adus la viață cu ajutorul inginerului Chrome S, din nou sunteți omul potrivit la locul potrivit. Dead Island e unul dintre cele mai atmosferice („de atmosferă”, urlă Marius Ghinea din fundal) jocuri cu zombi din ultimele decenii. Mai ales dacă îl jucați în single, fără să vă chikotească un bețivan simpatic în căști la fiecare pas. Și nu mint, de multe ori m-am oprit din injurat animațiile ușor suspecte și deosebit de hilare ale cochepierilor doar pentru a admira în tăcere o panoramă a insulei, holurile întunecate ale unei închisori de maximă securitate sau canalizările fetide ale ghetourilor incântător de depresive.

## Banoi la voi

Insula Banoi, o stațiune turistică de lux vecină cu Papua Noua Guinee, a devenit terenul de joacă al unui virus misterios care-i transformă pe turiști în bestii însetate de sânge. Nu că ar fi fost mai breji și mai manierate. Înainte, dar măcar nu mușcrau din tine. Tu vei intra în pielea uneia dintre cele patru personaje imune la acest virus. Imunitatea e un dar și un blestem în același timp.



Jant când întrebarea vine de la o tipă de aproape trei de ani), vaccin pentru nevastă-mea, laptopul plin cu rapoarte, un hemoroid de zombi, o unghie de papuș etc. etc. Tu, ca o persoană lubitoare de sidequest-uri (statistica finală îmi spune că am făcut în jur de 120) și plimbări romantice cu ciocanul de ceferist în mână pe plajele înfestate, vei alege din colț în colț pentru a-ți mulțumi pe mofturoșii supraviețuitori. Desigur, scopul final e să părăsești insula întreg. Înainte să vină musonul. Sau aviația militară. Căci, chiar dacă nu ți-o spune nimeni, îți poți da seama și singur ce se poate întâmpla cu o insulă răvășită de un virus misterios. Napalm, plutoni, alege tu. În peisaj apare și un trib de papuși, dar vă las pe voi să descoperiți implicațiile metafizice ale virusului care a cauzat mini-apocalipsa de pe insula Banoi.

Insula e destul de măricică, chiar imensă dacă o comparăm cu universul altor shooter-e actuale, mai de coridor, și deschisă complet explorării. Aveți la dispoziție plajele însoțite ale stațiunii, ghetouri depri-

mate infestate cu leșurile umbilicilor și grupuri răslețe de anarhiști violenți, o sfântă junglă și, pe final, o închisoare superbă de maximă securitate. Băi, cât de sinistru e în junglă, mai ales când auzi în depărtare urletele unei haite de infecțioși, iar zgomotele specifice junglei sunt întrerupte de soundtrack-ul unui azil de nebuni. Birrrr. Delicios de birrrr.

Repet, poate nu s-a înțeles bine

din prima, Dead Island este jocul cu cea mai faină atmosferă din istoria morților-vii (tuail). Povestea ca povestea (du-te acolo, fă aia, majoritatea sidequest-urilor s-au rezumat la curierat rapid), mă așteptam la ceva mai de impact (deși are câteva momente care m-au pus pe gânduri), cel puțin după ACEL trailer, dar atmosfera m-a omorât cu zile. E acolo, puțin mai jos de seria STALKER. Acum sunt la al doilea playthrough, ceea ce nu mi se întâmplă prea des. De obicei, las să treacă puțin timp până îmi înfig dinții din nou în același loc.



Capul plecat, talpa la îndoaie

Pe de-o parte, ești feni de blastămii nemorții, pe de altă parte, te transformă în sâgeata comunității de supraviețuitori. Toți vor câte ceva de la tipul imun. Insulă, alcool, mâncare, caută-mi bărbatul, nu-mi anunța femeia că m-ai găsit, mi-ai văzut ursulețul cumva (cam deran-







A beut prea mult...

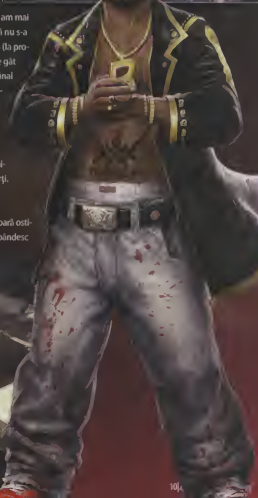
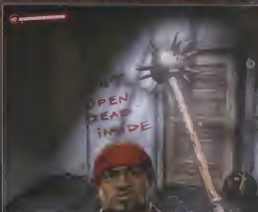
tef mecanic l-am înjele. Nu te poți baza la infinit pe aceeași armă (și nici nu poți căra câte arme vrei tu), te simți vulnerabil când știi că după zece, douăzeci de lovituri s-a dus frumusețea de blită de care erai atât de atașat, ești nevoit să te folosești de medii (butelii explozive, se pare că nemorții din Dead Island se înecă dacă reușești să-i dobori în apă) și de skill-urile personajului tău. De exemplu, Sam B, unul dintre cele patru personaje „jucabile”, are un skill care-l permite să-și placheze inamicul și să-l calce la pământ. Unde lucrurile se pot rezolva definitiv cu un put bine ținut (un alt skill al rapper-ului Sam B). Sau cu mai multe, și e foarte amuzant să vezi patru indivizi cum joacă în picioare un amărit de zombi. Mai că ți se face milă de sdracul nemort. Asta până îți aduci aminte că e un Infected, cea mai cătrănită sursă pe care ți-a fost dat s-o uci în Dead Island. Și dacă sunteți atenți, puteți dezmembra inecatul cu inecatul un nemort ca să-l scoateți din joc. Încercați să-l tăiați un picior. Sau o mână. Sau capul, cu o lovitură bine plasată și ceva noroc (șansa de lovitură critică e „ajutată” de unele skill-uri).

Unde eram? A, da, la fragilitatea exagerată a armelor. Se pot repara, nu-i bai, dar aici intervine al doilea lucru care m-a scos din sîrte. Și în joc, și în viața reală. Economia. Dacă în viața reală, economia are rolul ei și se integrează foarte bine în peisaj (sau peisajul se integrează în ea, încă nu sunt sigur), în Dead Island e pusă cu mîna, cusuță cu apă albă, prost gândită etc. etc. Reparațiile costă bani. Mulți bani dacă ai de șurubărit la o armă ceva mai acutită. Foarte mulți bani dacă ai de ciocnit la tot arsenalul. Reparațiile, upgrade-urile și

modificările pot fi efectuate doar la bancurile de probă și n-am priceput în rușii capului de ce (și cui, pentru că TU șurubărești la bancul de probă, nu există meșteșugari care să se ocupe de armele tale, chestie care-ar fi explicat unde pana mea merg banii) trebuie să plătești 1400\$ pentru a repara o armă care costă 500\$. Probabil îl topești. Sau înfășori bățele de baseball în hărți de 100, să fi PEȘTE pe însuși, naiba ție. De aceea, e bine să luptați doar când trebuie și să fugiți când puteți. Să știți de la mine că și fuga e înăuntru în Dead Island. Să sprintezi de nebun cu o haită de infected pe urmele tale poate fi o experiență foarte interesantă și... de atmosferă. Fuga e rușinoasă. Dar e sănătoasă și, după cum am mai spus, contribuie enorm la atmosferă. Convinș că nu s-a născut încă shooter-ul care să mă pună pe fugă (la propriu), m-am încălăpănat să mor cu nemortul de gât (și am falimentat, of course). Până aproape de final când, presat de deadline și din cale-afară de nerăbdător să văd cum se termină toată tărășenia, am hotărât că rușinoasa fugă e cea mai sănătoasă soluție să nu intru în faliment înaintea să experimentez marele Final. Adrenalină pură. Mai ales atunci când rămăneam fără stamini-fix în mijlocul unui grupuleț de vecini nemorți.

## Pușini, da' mulți

Acum că am clarificat (sper) cum se desfașoară ostilitățile, ar fi bine să vă descriu pericolele care vă pîndesc



Infected. Temeți-vă



la fiecare pas în Banol Walkeril, carnea de tun... sau de bătaie având în vedere că tunulețele apar de abia în actul doi, sunt clasici zombi ai anilor '80, '90. Apar în diverse forme și culori, sunt înceți, împiedicați, proști ca noaptea, devin periculoși doar în grupulețe mai mari de patru. Sau când vă lau prin surprindere, că sunteți prea ocupați să căutați brichete de aur și dolari în bagajele turiștilor decedați. Dar au prostul obicei să facă pe morții buni și să-ți sară la gât imediat ce le întorci spatele. De aceea, mi-am făcut un obicei (deosebit de sănătos) de a lua la șuturi fiecare cadavru pe lângă care trecam. Fapt care cred că a mai adăugat pe puțin două ore la un playthrough de douăzeci și patru, dar mi-a salvat viața în re-

petate rânduri. Notă: în cazul unei apocalipse cu zombi, jefuți un magazin de încălțăminte și alegeți cel mai solizi bocanci cu putință. De preferință cu bombușă plăcută, dar deosebit de puternică și cu foarte multă viață. Și dacă o căruță de XP. Următorii în lanțul trofic sunt Infected. De fapt, o să-l pun exact în vârful piramidei, pentru că m-au dus în pragul suicidului. Apar de niclunde, urlă de-ți ridică părul de pe ceafă, sprintează ca... habar n-am cine deține re-

cordul probei de 100 de metri, dar sigur e un jamaican, floc și sprinter și dau mai rău ca Mike Tyson. Îi urăsc. Pe toți. Și de câte ori am reușit să dobor unu (la început sunt mai rari, dar pentru Infected când ajungi în oraș... tăcuțuleee), cred că mi-am petrecut vreo două-trei minute jucând tontorului pe cadavru lui Infect. Butcher-ul e un diavol și el, dar din ferici nu apare atât de des să-ți strice plimbarea. Mai avem o ciudățenie care explodează, un urieș, Ram, cu aceleași

apocultură  
sculpă o  
mele.  
dar asta e  
cel vil și p  
profitat d  
de bază k

Ce vrei p

Unde  
Pen  
modul co







apucături ca zaurii de corădă și o satană grasă de tot care sculptă o zărmă verde și acdă. Toți au căzut în fața bății mele. Unii s-au rădăcat și-au încercat să mă popească, dar asta e viața... cu sulgi și coborâșuri. A, și mai sunt cei vii și periculoși. Sunt oameni ca toți oamenii, care au profitat de haosul de pe Insulă să-și dea frâu celor mai de bază impulsuri. De obicei sunt înarmați cu arme de

Ce vrei pietosule?



for și, spre deosebire de majoritatea zombilor, sunt foarte sensibili la zeama de glonț. Conservați-vă muniția pentru confruntările cu oamenii. Shotgun-ul e bun și pentru infecții.

Unde-s doi...

Pentru cei care caută tovarășii pe internet, există modul co-op. Și o opțiune care permite jocului să poste-



ze automat pe Facebook extraordinarele tale înfăptuiri muncitorești. Adică spam cu achievement-uri. Dead Island este clar un joc gândit special pentru co-op: cutscene-urile în care apar toate personajele chiar dacă îl joci în single, skill-urile care dau bonusuri coechipierilor, faptul că te poți conecta la campania unui jucător cu același progres în poveste printr-o simplă apăsare de tastă (vorba vine, până acum câteva zile mi-era imposibil să joc în mulți din cauza problemelor de conexiune), sistemul de salvare cu checkpoint-uri (bine, e și specific consolelor în general). L-am jucat cu tovarășii de redacție și, într-adevăr, e o experiență foarte interesantă și în co-op, dar parcă se pierde ceva din atmosferă. Pe de altă parte, e altceva când ai cu cine să schimbi o vorbă și să colaborezi întru stăpînirei unui zombi mai cătrănit. Până la urmă, problema se pune astfel: jucați-l în single pentru atmosferă și ocazionalele spențurii sau încheiați un co-

op pentru distracție. Și eficiență.

Olimpiada de toamnă m-a împiedicat să sar pe Dead Island încă din prima oră de la lansare. Drept urmare, am apucat să citeșc câte ceva pe internet înainte să-l iau eu la purcat și, sincer să fiu, m-am cam speriat de unele review-uri apocaliptice care îl descriau ca pe o portare de neajut. E un port, ce-l drept, care îți cam sare în ochi, dar am avut o experiență destul de lină. Am întâlnit bug-uri, dar o singură dată m-am

enervat rău de tot, când am reușit să trec printr-o stîncă și m-am trezit blocat într-o peșteră. În rest, nu țin minte să mă fi lăsat ceva în mod deosebit. Poate doar bling-ul specific titlurilor multiplatformă, gen bloom exagerat, motion blur și alte efecte cărora nu le poți reduce intensitatea din opțiuni (dar le puteți modifica, am dat un link pe level.ro într-o știre dacă mai țin bine minte), dar asta e o problemă pe care o am cu majoritatea titlurilor lansate în ultimii ani, nu e ceva specific lui Dead Island. Probabil n-o să vă entuziasmeze nesus de tare la început (nici pe mine nu m-a pocnit dragostea față de el încă din prima secundă), însă, pe măsură ce îl jucați și vă scufundați în lumea lui tot mai adânc, ajunge să vă plăcă din ce în ce mai mult. Nu mă așteptam să le lasă atât de bine, mai ales după ce am văzut cum au reușit să bage în pământ Call of Juarez.

ciolan

## VERDICT LEVEL



- ▶ ATMOSFERĂ
- ▶ suprafața mare de joc
- ▶ jocul
- ▶ bug-uri
- ▶ "dificultăți"
- ▶ unele animații

PE SCURT

Dead Island e unul dintre cele mai atmosferice („de atmosferă”, zicea Marin Ghinea din fundul) jocuri cu zombi din ultimile decenii.

8.5

Gen: FPS Productor: Techland Distributor: Deep Silver

Ofertant: Digi Game, steam, gog, powered.com ON-LINE: deadislandgame.com

CERINTE MINIME: Procesor: intel core Duo Memorie: 2 GB

Rețea: Accelerate 3D: 32MB Shader Model 4.0

### ALTERNATIVA DEAD STATE

Un FPS indie despre supraviețuirea într-o lume care aparține morților zombizate. Nu s-a lansat încă, dar o bine să fiți cu ochii pe el. Până atunci, trageți tare de Dead Island. Sau Left for Dead dacă aveți chef de mai mult acțiune. Votat. Sau Dead Rising pentru a afla în cele mai multe jocuri unde un zombi.



# HECTOR



## Episode 2: „Senseless Acts of Justice”

**S**eriale de jocuri episodice au devenit deja o rutină: știi la ce să te aștepti de la următorul joc încă de când l-ai terminat pe cel precedent, iar probabilitatea ca episodul X să aducă ceva inovator față de episodul X-1 este cam la fel de mare precum șansele unui asmatric de a supraviețui unei erupții vulcanice. Așadar, în mod logic, dacă primul capitol al unei astfel de serie ți-a plăcut, cel mai probabil și al doilea va avea același gust dulce-acrișor, răcoritor pe timp de vară și re-comfortant în vremuri de restriște meteorologică. Dacă nu, nu. Din fericire, seria Hector: Badge of Carnage, produsă de studioul Straandlooper în colaborare cu vetera-

nii Telltale Games, se încadrează în prima categorie, alături de care recomand consumarea unei întregi cutii de cremă de ciocolată și a cel puțin unui pachet de biscuiți „comuniști” (știți voi de care, ăia cu marginile zimțate...).

### Made in Britain

Viața este grea în orășelul britanic Clapper's Wreake, mai ales când ești Hector, un inspector de poliție care nu dă doi bani pe eleganță, bună purtare sau grija față de contribuabili

de pe urma cărora are ce pune în farfurie. Și, când spui deasă în asta, bineînțeles că nu mă refer la mâncare, ci mai de-a dreptul la o sticlă de țarie, aseasonată eventual de o revăla confruntare mai mult sau mai puțin deocheată. Totuși, deși caterin mai ales și prostul gust sunt principiile după care Hector se ghidă, acesta d

Hector, don't get me wrong, I'm really happy to see you. Really.



map

Look to Brian

map

map

map

I wonder if he's a Mac or a PC man.



O adevărată întrebare existențială



Calea sigură către tărâmul de jos: biserica

map

map

map

map

map

Look at Solid Pass

map

Always a pleasure.

map

Talk to butcher

BEEPMART  
POST OFFICE  
FURRY FURNACE

BEE ON DEMAND

STATION

CHEZ LOBOUFFET

DOREEN'S

CLOSE MAP

Choose your poison...

map

Flow Map

map

map

map

map

map

map

map

map

map

map

map

map

map

map

map

map

map

map

map

map

map

map

map

ind spun  
mai de-  
e o revis  
caterin:  
r se ghi

dează în viață, viednicul in-  
specteur nu se poate abține de  
la confruntarea unui terorist  
mai ales în condițiile în care  
acesta din urmă este responsa-  
bil cu apariția a nu mai puțin de treizeci și ceva de locuri  
noi de muncă în cadrul Poliției din Clapper's Wreake. Dar  
cine a jucat primul episod - We Negotiate with Terrorists  
- este deja la curent cu aceste aspecte, precum și cu situa-  
ția de tip posterior de vertebrată acvatică în care ace-  
sta s-a terminat.

Senseless Acts of Justice continuă povestea de la  
ultimul solz al episodului precedent, abordând fix același  
tip de umor care a caracterizat și We Negotiate with  
Terrorists. Din nou avem parte de o caracterizare dură și  
fără perdea a societății britanice, pusă în valoare de un  
scenariu scris de cineva care evident se pricepe la ceea ce  
face. Sub pavăza unui umor negru savuros, cel de la  
Straandlooper nu s-au ferit să la la mijlo subiecte destul  
de sensibile: copiii orfani, cu dizabilități, lăsați să-și ducă

traiul în maldărele de gunoi de pe străzi, decadența bis-  
ricii, asociată din ce în ce mai des cu variate tipuri de per-  
versiuni sexuale, traficul de organe omenști, compute-  
rele Apple sau persoanele care-și irosesc viețile (virtuale  
și reale) în World of Warcraft. Și, pentru ca aroma de pe-  
ste oceanic la ceaur să rămână intactă, și acest episod are  
o finalitate ce poate fi servită cu puțin măr și lămâie.

## Simplu și la obiect

Omul, cu cât perseverează într-un domeniu, cu  
atât devine din ce în ce mai obșnuit cu subterfugiile  
acestuia. Astfel, chiar dacă în review-ul episodului ante-  
rior am cărcotat în privința stilului grafic abordat de  
Hector: Badge of Carnage, între timp am ajuns la con-  
cluzia că Straandlooper nu prea avea de ales, acest stil

Well, looky here, Lambert. A hidden  
entrance to a secret criminal hideout  
perhaps?

If we work together, we can solve the puzzle

Look at those  
eyes

grafic potrivit-se (de voie, de nevoie) ca o mânășă  
unei povești care nu se sfîșiește și ridiculează unele din-  
tre pietrele de temelie ale civilizației englezești: poliția,  
biserica sau fotbalul. Dacă se luau mai în serios, produ-  
cătorii riscu să își un anumit gen de discuții în legăt-  
ură cu jocul lor, eventual și unele cenzuri, că doar trăim  
într-o Europă liberă și democratică. Așa însă, cine price-  
pe, pricepe. Cine nu, ura și la gară.

Unde mai pui că interfața a rămas același deliciu  
simplu și eficient, în care mouse-ul se descurcă singur-  
singurel, fără ajutor de la surioara tastatură sau vărul in-  
depărtat gamepad. De asemenea, așa, ca un omagiu  
adus vremurilor de odinioară (je t'aime, Day of The  
Tentacle), acum, într-o anumită secțiune a jocului, îl pu-  
tem controla și pe aluritul de Lambert, subalternul de  
încredere al lui Hector. Cel doi au chiar și posibilitatea de  
a face schimb cu obiectele din inventar, exact ca în titlul  
clasic LucasArts.

Aceasta fiind spusă, observ cu durere în suflet că  
tocmai am terminat și ultimul biscuit din pachet (dilo-  
cata era deja de mult mănăjit pe mâini, botic, tastatură  
etc.). Fug până la chioșc să mai cumpăr un pachet, pe  
care cred că-l voi degusta cu cealaltă viltătoare... Nu de  
alta, dar, cel mai probabil, vremea de afară nu va mai fi  
atât de prietenoasă la momentul apariției celui din urmă  
capitol al aventurii inspecțiunii Hector.

Cosmin Aloniță

## VERDICT LEVEL



- semnalul bine scris și dialogurile savoroase
- cetățile ascunde invenții problematice reale
- controlul jocu care ar trebui să fie
- comparații reduse
- se termină la fel de repede ca un pachet de biscuiți și un boxcar de Pirelli

PE SCURT:

Un joc de aventuri care se scurge de scandaluri, repede,  
Hector: Badge of Carnage se servește cald alături de o porție  
de umor de cinel. La desert, biscuiți cu ciocolată.

8

Proiectat de: Producător

Oficiant

ON-LINE

Distribuit de:

CERINTE MINIME:

Procesor

Memorie

Accelerație 3D

### ALTERNATIVA STIRILOR DE LA ORA 5

Un joc de aventuri care se scurge de scandaluri, repede,  
Hector: Badge of Carnage se servește cald alături de o porție  
de umor de cinel. La desert, biscuiți cu ciocolată.

WARHAMMER

40,000

## SPACE MARINE



„Blessed is the mind too small for doubt”

**N**u-mi vine să cred că gândesc asta – dacă aș fi trăit în mileniul 41, sigur îmi bătea acum un închinător la ușă – dar, din momentul în care-am luat la cunoștință că în viitorul întunecat al omenirii există doar război, mi-am dorit să experimentez și eu acest măcel intergalactic din armura ceramico-oseasă a unui Space Marine. Da, știu, e la granița ereziei să-ți doarești consolizarea unui străvechi tabletop, dar nu e vina mea că universul Warhammer 40k și dumnezeii luptei sfinte Space Marines sunt materialele perfecte pentru aceste experimente next-gen. Spre deosebire de recruții slăbănogi și speriați din X-Com (n-ai vrea să vezi lumea prin ochii unuia dintre ei, contrar declarațiilor pompoase ale celor de la 2K, nu e deloc plăcut să muști din țără-nă la trei secunde după ce ai părăsit nava), un Space Marine în acțiune e visul umed al oricărui adolescent post GoW-ist. Și al meu, desigur, căci în acest moment nu mi-aș dori nimic altceva decât să urc două etaje, să dărâm ușa cultiștilor de la patru și, acompaniat de o rafală melodioasă de bolter, să urlu cu o voce metalică, în

NUMELE ÎMPĂRATULUI, NU MAI DAȚI GĂURII!!!!!!”  
Aaaaahhh... Pe scurt și fără ironie, consolizarea universului Warhammer, o trebură bună când se face cum trebuie, s-a lăsat așteptată mult timp. Nu pun la socoteală Fire Warrior (deși l-am jucat în lipsă de altceva mai bun). Nu-mi place galbenul și nu-i suport pe Tau. Xenopăgâni mizerabili Relic a mirosit trendul și, după patru ani de muncă asiduu, a lansat Warhammer 40k: Space Marine, un shooter 3rd person care te încheie în armura de ceramită a unui vajnic căpitan de Space Marines. Și nu orice Marines, ci al mai drept și mai vitezi dintre tra... Space Marines, preferații Împăratului, Ultramarines. Cu accentul pe Ultra, căd în mlie-

niul trei, dacă nu ești Ultra, n-ai Meta. Scor.

„Walk softly, and carry a big gun”

E logic că o asemenea lansare naște întrebări și p-alocuri, erezie. A meritat așteptarea? Ce-a făcut Relic pentru acțiunea viscerală în timp ce Activision a lansat

Titus are Titan





gun!"  
 ări și, pe  
 lelic  
 lansat

Și înțelegem de ce Rețaze o mandrie de Titan Imperial, deși are o hordă nihilistă la oricăr. Decorul e căci nu numerim prin excelență și îmi place de mor. Pacă că e doar décor, într-un shooter de coridor. Ruine care spun povestea gloaroaselor măceluri, ateliere gigantice (în vitorul întunecat al omenirii, până și ascuțitul scobitorilor e o activitate religioasă) unde Spiritul Mașinii este preamărit/clocănit cu reverență, statul e temple. Impunătoare în stil gotic. Talpa creastă a Cultului Imperial e imprimată adânc în fiecare pleticică, firul de nisip și bariera văzută sau nevăzută. Data fiind natura VISCERALĂ a gameplay-ului, nu veți avea prea mult timp să admirați peisajul impunător (Warhammer curat, repet, Rețic e prins cum se face în milenii 41), dar tot veți rămâne cu ceva din mini-excursia voas

Dacă îţi dezbrăcăm de haina macho warhammeriana, avem pe hard un shooter care nu lise în evidenţă la oceanul de triple-A! din anul 2011 construite să se vândă ca pâinea caldă în prima lună de la lansare. Unde, prin lună, înţeleg săptămână. Same old, same old. Jucat în repize scrute, poate fi foarte plăcut şi mai taie din greaşa repetiţiei. Orcii vin, îi tai. Să îţi zdrobeşti cu Barosul/Războiul. Măgăoaia nu-ţi permite să cari decît





doză arme ușoare, deci grijă. Să nu vă treziți călare pe un oarecare titan, departe de arsenal, atacat de nihilisti aerieni pe care nu-i poți dovedi doar cu bolterul. Iarăși vin orci, îi împuști. V-am povestit cât de eroic sună bolterul? Iubesc sunetul bolterului. E muzică pentru urechile unui veteran. Vin și a treia oară, îl tai sau îi împuști. Druipaloșul e muzical și el, iar meltagun-ul e devastator. Shotgun-ul viitorului trage cu lumină în lumină. Lumina ochilor orcești. Cool și el. A patra oară, poate arunci o grenadă. A cincea oară... ai un jetpack (foarte entertaining capitolașele unde primești baros și jetpack, mai puțin plăcut e atunci când îți se iau, de parcă nu te-ai prinde și singur că n-are rost să le folosești pe coridoare). A șasea oară te rogi să mai vină și alte satane, că te-ai săturat de orci până în gât. Păi parcă era vorba că Imperiul e amenințat de toate națiile Universului. Sună un prieten, bă, orcule! Previzibil, în clasicul plot twist pe care-l vezi de la o poștă, apare Haosul. Dai în el ca la fasole și tot rămal cu impresia că bați pasul pe loc. E fain să bați, aș zice că spun că sunt deasupra unor asemenea distracții frivole. Pe de altă parte, o poveste mai interesantă



sau măcar o mecanică împrumutată de la RPG-uri ar fi fost mană împărâtească. Achievement-urile ajută dacă ești genul ȚALA de gamer. Sau puteți începe joculețul direct pe Hard, pentru o provocare.

Că să nu fiu nedrept cu el, am remarcat ceva proaspăt (când vechiul devine nou) la Space Marine. Nu există o mecanică de cover și nici viață regenerabilă, două din-

tre landmark-urile gaming-ului secolului XXI. Nu că ai conta foarte mult în mica schemă de făcut bani / dar e îmbucurător când vezi că un barosan al industriei ignoră cu bună știință Legi Milenelare. Unde, "mileniul"... știți voi. În Space Marine și se regenerează din scutul energetic, foarte util când ești atacat de la distanță. La primul contact cu sarcul orcului se dovedește a fi

fel de folositor ca o coală A4. Udă. Bara de sănătate, raca, a rămas blocată în trecut, când se regenera doar dacă introduceai un cod de la tastatură. Singurul mod în care îți poți recăpăta sănătatea e execuția (trebuie să ai o ameziță în prealabil) necredincioșilor / păgânilor / mla și ca tanților / ereticilor / oricinenuespacemarine. Dragă, în locul loc să culegi un banal medikit sau să dai pașnic pe găluc, de

Aici cred că a murit cineva



cinzeacă de poțiune, vizionezi o animație sângeroasă. Tu ești Cool. Blood for the blood god, health for the health binărit. N-am simțit prea mult nici lipsa cover-ului. Când viața se nu se regenerează ca în shooter-ele tactice, parcă n-ai avea nevoie de un locor unde să aștepți, cuminte! În viața. Am reușit să dau ochii peste cap de câteva ori cu mințilar să învâș câte ceva din micile greșeli. Jocul îți dă acel sentiment de invincibilitate, spacemarinarică, ba chiar te lasă să exagerezi de dragul show-ului, dar eroile me-mul protest și prostia eroică sunt, pe alocuri, taxate. În rep Hard se schimbă datele problemelor, dar nu foarte mult n-am căci nimeni n-a plătit 50 de euro ca să fie umilit de un nu me-muc verde. Așadar, mai adăugați trei euro, pentru a putea te admira o „ciudățenie” fără cover și regenerare.

La nivel 100, de





Getting high of life

# child of eden

**F**oarte multe jocuri au la început o avertizare scrisă în care îți se spune că o vâltoare de culori ce se învârt bezmetice pe ecran îți pot crea o criză de epilepsie. Cu alte cuvinte, o vâltoare de culori ce se învârt bezmetice pe ecran nu sunt un lucru bun.

Cred eu Din nefericire pentru români, limba noastră nu are un echivalent benefic pentru englezescul „getting high”. Căci a te droga pentru a atinge o stare de beatitudine nu este deloc un lucru bun și acceptat. Dar poți atinge acel punct fără să bagi la venă sau să tragi pe nas. Și mai ales fără efecte nocive. Fanaticii religioși mai ating punctul acela în care ei spun că sunt una cu Dumnezeu și dau ochii peste cap, dar cine vrea să fie ca ei?

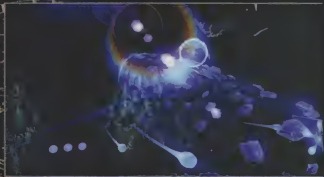
Iată cum un japonez și un joc te ajută să uiți de probleme și să atingi o stare de fericire neașteptată cu doar

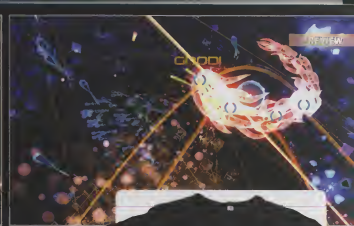
cincizeci de dolari. Căci atât costă jocul. Child of Eden te trimite într-o lume atât de frumoasă că îți se face rău când te întorci.

## Kinect sau nu

Tetsuya Mizuguchi, tatălul lui Rez, vine cu o nouă experiență psihedelică și transcendentală pentru micul nostru suflet. Fără sânge, fără răutate, fără războaie, doar explozii de culoare și de sunet. Frumos și inspirat, Child of Eden te trimite înima într-o călătorie printre frumu-

șeșile Pământului, așa cum nu te-ai gândit niciodată la. Peste câteva sute de ani, lumea a cucerit spațiul cosmic și a plecat în peregrinări spre alte meleaguri. I trece mult până se naște și primul copil în spațiu. Lum Printre mașini și metal, fără niciun fel de idee despre Pământ în afara de poveștile celor din jur. Așa că își o





odată la el  
spațiul  
aguri. Nu  
lu, Lumi.  
despre  
că își cre-

ază propriul slu Pământ, așa cum doar cineva care nu  
l-a văzut niciodată poate. Lumea unui copil în care totul  
se poate întâmpla. În care o balenă plutește prin spațiu  
și care se poate transforma într-un Phoenix doar pentru  
că vrea. Însă Lumi moare, dar nu se pierde. Căci aminti-  
rile sale rămân ca un punct de sprijin și de referință  
pentru generațiile ce urmează. Unde rămân? Pe inter-  
net, devenit Eden, unde toată lumea le poate accesa.  
Peste alte câteva sute de ani, amintirile lui Lumi sunt  
atacate de un virus și nouă ne revine onorarea de a in-  
cerca să curățăm Edenul.

Aici începe jocul. Aici începem să ne plimbăm pur-  
tați pe aripile imaginației lui Lumi, prin lumea de pe  
Pământ așa cum o și imaginea ea. O explozie de lumină și  
de elemente ciudate, dureros de frumoase, fluturi și pă-  
sări, balene, oameni, planete, toate zburând prin spațiu,

dansând pe o muzică ce reacționează la acțiunile tale.  
Stai pierdut, blocat pe modul gură cască și brusc simți  
cum liniștea te înconjoară, un lucru deloc bun. Așa că în-  
cepi să dai din mâini sau să miști din stick-urile analogice  
ale controller-ului pentru a anihila virusul. Nu vă aștep-  
tați la hidoșenii ce încearcă să mănânce fluturașii, aici in-  
clusiv virusii sunt frumoși. Doar culoarea îi dă de gol.  
Ceea ce faci de fapt este să purifici informația păstrată de  
Lumi de elementele de informație coruptă. Așa că te  
apuci să tragi după inconsecvențele din peisaj.

Provocarea nu constă în a termina cât mai ușor ni-  
velul, ci să o faci cu stil. Ai la dispoziție trei arme. Prima  
este una cu lock-on ce îți permite să ținătești până la opt  
ținte deodată, iar apoi să tragi, cea de-a doua este cea cu  
care te aperi și încerci să dobori gloanțele și rachetele  
trase de adversar spre tine, iar cea de-a treia este o bom-  
bă de care te vei folosi când ecranul s-a umplut prea  
mult de virusii și nu ai șanse prea mari de supraviețuire.

Provocarea de care vorbeam mai sus constă în a  
reuși să ținătești opt ținte și să le dobori deodată, pentru  
a primi maximum de puncte posibile. Dacă reușești să o  
faci și când muzica atinge apogeul, vei mai fi recom-  
pensat cu un multipliu. Pentru a trece de la un nivel la  
altul, trebuie să atingi un anumit scor, iar dacă nu vei  
umbla după aceste combo-uri, deși vei termina nivelul,  
nu vei putea trece la următorul. Așa că grija mare și  
ochii pe ecran.

Când te joci, poți alege cum să o faci. Cu Kinect sau  
controller. Din nefericire pentru mine, nu am putut juca  
prea mult cu Kinect deoarece m-am apucat de joc  
exact când lumea avea cel mai mult de lucru. Nu te prea  
poți concentra când cineva dă ca bezmeticul din brațe  
lângă tine, chicotește și fredonează ca o fată mare. Căci  
asta vei face. Vei pierde contactul cu lumea din jur, vei în-



## CONCURS

Participă și vei avea șansa de a câștiga  
unul dintre cele cinci premii oferite de  
Ubisoft România, ce conțin câte un tricou  
cu leduri reprezentativ și o versiune pen-  
tru Xbox 360 a jocului Child of Eden.

Pentru a intra în concurs trebuie să validezi codul unic de pe  
DVD la adresa [www.level.ro/concurshildofeden](http://www.level.ro/concurshildofeden). Atenție,  
data limită pentru înscrieri este 05 noiembrie 2011. Succes!

cepe să te legeni pe ritmurile muzicii și să dai din brațe  
pentru a bate virusul la fundul gol. Unde mai pui că tre-  
buie să și bați din palme pentru a schimba armele. Așa că  
a trebuit să mă sacrific și, după o jumătate de oră de jo-  
că cu Kinectul, am trecut la mult mai fada, dar deloc ne-  
plăcuta experiență cu controller-ul. Cu care faci ce faceai  
întotdeauna. Sucești de stick-uri și apeși pe butoane.

Singurul defect al jocului e că este foarte scurt.  
Mi-a luat un pic peste două ore să îl termin și de-abia aș-  
tept să îl reiau pe un nou nivel de dificultate să văd ce și  
cum se modifică.

Konic



# VERDICT LEVEL

- ▶ impecabilă execuție
- ▶ grafică încredințată
- ▶ primul joc cu Kinect care mi-a plăcut
- ▶ scurt

**PE SCURT:**

Un joc pentru suflet. Te face să dansezi, dar nu pentru că  
ești amuzant. Te face să chingi, dar nu pentru că mănâncă  
se prinde. E un joc pentru suflet.

**8.5**

Gen: Platformă  
Produsător: Ubisoft  
Distribuitor: Ubisoft  
Platformă: Kinect  
On-Line: Nu

**ALTERNATIVA REZ**

Un joc care nu este japonez, Toyoko Miyazaki, bazat pe același tip de  
meccanica normală de către mai greu și nu suportă Kinect. Fata și Ma.



## De ce m-am oprit prea repede din jucat...

**I**n rândul cititorilor noștri și nu numai se vorbește mult despre munca de redactor la o revistă. Unul dintre subiectele discutate deseori este dacă e necesar sau nu să termini un joc pentru a putea să ai o opinie corectă și completă. Dacă unii dintre colegii mei consideră că este absolut necesar să termini un joc pentru a-l judeca așa cum trebuie, eu consider că sfârșitul nu are nici pe departe aceeași valoare ca drumul pe care îl faci ca să ajungi acolo. Consider că experiența pe care o ai este mult mai importantă pentru că așa îți ocupă timpul. În plus, majoritatea gamerilor nu sunt hard-core și nu termină jocurile, ceea ce face ca, pentru ei, un joc care îți menține interesul să fie mult mai valoros.

### SPAZsm

Din acest motiv, numărul jocurilor pe care le termin și foarte scăzut și, de obicei, sunt jocuri care sunt foarte bine realizate în termeni de menținut interesul, ca seria Half-Life, seria Mass Effect, Independence War 2, seria Elder's Scrolls, seria Diablo, Crysis chiar și alte exemple notabile. Pe de altă parte, sunt jocuri care nu au sfârșit, ca MMO-urile, sandbox-urile, simulatoarele etc., de pe urma cărora te alegi cu experiența joc. Chiar dacă un joc nu are sfârșit, nu poți spune că nu are o valoare „completă”.

În acest context însă, foarte multe jocuri te fac să-ți pierzi interesul mai devreme sau mai târziu. Spre exemplu, consider că jocurile de tip sandbox nu fac întotdeauna

cașă bună cu povestea centrală pe care va trebui mai devreme sau mai târziu să o urmărești ca să „termini” jocul. Sunt adevărat misiunile paralele, al obiectivelor secundare adevărate, însă consider că un obiectiv major amestecat între ele te ajută să NU experimentezi multe aspecte foarte interesante ale jocului. Dintr-o parte, cea mai enervantă mi se pare a fi o campanie centrală între al cărei obiectiv să fii forțat să faci prea mult grinding secundar (Mass Effect avea un echilibru acceptabil) pentru a trece la următorul capitol. Unele jocuri, culmea, nici măcar nu-ți spun asta și trebuie să-ți dai seama singur că este nevoie să faci misiuni secundare pentru a merge mai departe.

SPAZ m-a făcut să-mi pierd interesul destul de repede

Nava tată și imensa flotă de 3 nave



O grămadă de spațiu





de, adică atunci când am ajuns la nivelul 12-13, pentru că mi-am dat seama că, deși jocul e mare și plin de conținut, totuși forma în care acesta e oferit mă îndeamnă la grinding fără o recompensă pe măsură. Cum am o mare problemă cu grinding-ul, după ce am aflat cum tot ce poate oferi jocul și am realizat că e un pic prea dificil pentru a obține „un mare lucru”, m-am oprit fără a mai considera necesar să termin. Sunt sigur că mai sunt surprize pe parcurs, însă într-o lume în care jocurile indie abundă pe piață, interesul se redistribuie foarte repede.

## SPUZZle

Sunt un mare fan al jocurilor spațiale în care ai o mulțime de activități diverse în drumul spre... orice. Indiferent dacă e 2D sau 3D, un astfel de joc are potențialul de a-ți acapara imaginația foarte repede și de a te include în lumea sa fără să-ți dai seama. SPAZ are o povestioară simplă și cu personaje centrale o trupă de mercenari (cu o navă construită din ce au apucat, cu care pleacă spre centrul galaxiei în căutare de bogății și falmă). Universul jocului este unul haotic, în care nimeni nu mai ține cont de vreo ordine. Sistemele stăruie sunt împărțite între două facțiuni, una militară și alta civilă, conflictul între ele reprezentând o stare de normalitate.

Acești mercenari vor naviga din sistem în sistem și vor realiza misiuni pentru o facțiune sau alta cu scopul de a dobândi nave mai mari și mai bune și de a avea acces la tehnologii din ce în ce mai avansate.

Mecanica jocului este foarte simplă. Navele sunt controlate dintr-o perspectivă „top-down”, jucătorul folosind mouse-ul pentru direcție și WASD pentru mișcare. Se poate controla o singură navă în același timp, restul având posibilitatea de a primi comenzi specifice. Nava mamă nu poate fi controlată. Ea deține doar hangarele și sare dintr-un sistem major în altul împreună cu tot calatibul asociat. Numărul și mărimea hangarelor determină numărul și mărimea navelor care pot fi lansate simultan și controlate în luptă.

## SPAZbox

În principiu, SPAZ este un joc de tip sandbox. Ai o înmășă galaxie în care te poți mișca, din sistem în sistem. În fiecare sistem vei putea face misiuni, cumpăra upgrade-uri și schițe pentru noi nave etc. Reputația cu o facțiune



## Bătălie serioasă



## Așa îți configurezi o navă

ne sau alte este doar locală și nu globală, ceea ce înseamnă că într-un sistem vei putea fi bun amic cu civilii, în altul cu miliția sau cu nădușul, fără să te afecteze în următorul sistem stelar.

Jocul are și resurse, care se pot aduna prin diferite moduri. Acestea sunt REZ, care se obține din meteoriți și e materialul de construcție, GOONS, care sunt de fapt umanoizi care pot fi adunați din spațiu și primesc opțiunea de a converti sau „walk the plank”, respectiv DATA, care are valoare, evident, gnosologică. Unele lucruri costă REZ, altele costă DATA, în funcție de calitatea lor. Am găsit acest sistem ușor inutil și un pic prea complicat pentru gustul meu. Pentru că se știe că orice lucru pe lumea asta are o valoare abstractă în bani, monedă, valută, nu în vieți omenești sau bolovani de sare. Am găsit ușor nenatural să gândească așa cum limi impune jocul.

Ca lucrurile să fie mai interesante, cred, unora poți găsi în spațiu GOONS cu abilități, nu doar mână de lucru. Aceștia îți poartă aloca flotei, pentru a extinde capacitatea ei de supraviețuire.

Jocul devine și mai complicat atunci când primești un tabel enorm cu foarte multe skill-uri. Numărul de puncte pe care îl primești în fiecare nivel nu e foarte mare, așa că am impresia că trebuie să te specializezi. Or, cu o matrice ca asta care totalizează 15 skill-uri, e mai greu. Spre exemplu, mi-a fost foarte greu să aleg între a mă specializa în shield, armor sau hull. Cum nu știu de la început caracteristicile navelor, e greu să spui care e mai bună. Unde mai pui că nu știu ce upgrade-uri și module o să descoperi etc.

Știu că toate jocurile au la început o perioadă în care orbesci prin conținut. Însă sunt niște limite. În

plus, fiecare modificare pe care o faci ar trebui să o simți în joc. Pentru mine, la nivelul 12, o lau în freză într-o vesele în sistemele de nivel 8-9 pentru că mă trezesc cu nave mult prea puternice față de cele la care am eu acces. Nivelul de dificultate nu e foarte bine reglat, ceea ce creează o grămadă de frustrare. Trebuie să grindul serioasă să ai succes. Iar grinding-ul este inamicul „experienței plăcute de joc”. Cum pentru mine contează drumul...

## SPAZ'd

Pe de altă parte, trecând peste acest „schelet 2D de joc al viitorului” cum spunea un coleg de-al meu, totuși conceptul de joc e foarte bun. Mecanica funcționează, se învață repede și te prinde pentru o vreme. Adică nu e în niciun caz un joc nereușit. Doar că este „incongruent” ca design. Nu e solid. Are pierderi pe ici, pe colo, pe care le-ai dezvolta aici, dar nu are sens. Cert e că nu văd prea tare sensul includerii unor zombi, exceptând poate motivul că e „la mod”. Dacă aș fi foarte critic, aș spune că e o tactică lefăină de marketing, dar băieții sunt indie și au depus mult efort în finalizarea acestui joc. Așa că poate au fost doar prost inspirați.

Ca să adaug și o mențiune tehnică, jocul este realizat în Torque 2D, care e un engine bun pentru astfel de aventuri. În plus, e și foarte lefin, ceea ar trebui să le dea de gândit unora ca voi, care au abilități artistice sau de programare.

SPAZ este un joc care m-a făcut să mă opresc din jucat prea repede. Și chiar îmi pare rău de asta.

LOCKE

VERDICT LEVEL

+

- ▶ bun conținut
- ▶ controlare lefină
- ▶ vizual atractiv
- ▶ gameplay repetitiv
- ▶ nișă de design
- ▶ dificultate neapăsătoare

PE SCURT:

SPAZ este un joc care merită încercat, însă și o vreme e oprit de laudă pe STEAM înainte să devină banal.

7

Gen

Productor

Distribuitor

Link: [darknet.chromemove.com/ON-LINE](http://darknet.chromemove.com/ON-LINE)

Link: [www.gogameplay.com/ON-LINE](http://www.gogameplay.com/ON-LINE)

CERINTE MINIME:

Procesor: Intel Core i3-2100 / AMD Phenom II X4 940

Memorie: 4 GB RAM

Accelerare 3D: NVIDIA GeForce GTX 280 / AMD Radeon HD 5870

ALTERNATIVA STAR CONTROL 2

Un joc de joc care are de toate pentru acest gen este Star Control 2. Aici, toate lucrurile au sens și gameplay-ul este foarte bogat. Până ai creat o versiune gratuită, denumită The Un-Queen Masters (<http://sc2.sourceforge.net/>), foarte recomandată.

L.ro

10/2011 LEVEL 49



# THE NEXT BIG THING



**A**lb-negru... Așa a fost, cel puțin pentru mine, începutul în ceea ce privește jocurile de aventură point and click (pe vremea aceea, toată lumea le numea quest-uri). La începutul anilor '90, părinții m-au cărat după ei la o petrecere de revelion organizată de niște prieteni de familie. Și cum băiatul acestora avea o minunăție de 386 cu monitor alb-negru, vă puteți imagina care a fost principală mea preocupare pe parcursul respectivei treceri dintre ani.

Printre zecile de jocuri pe care am avut ocazia să le încerc în acea seară a fost și un titlu mai ciudat, care nu implica acțiune, sărituri sau împuscături, accentul fiind pus pe examinarea atentă a mediului înconjurător, vorbăria cu personaje care mai de care mai amuzante și rezolvarea a tot felul de puzzle-uri. Astfel am făcut cunoștință cu Day of The Tentacle, joc care, după ce l-am adus acasă pe un vraf de dischete, a refuzat să ruleze pe 286-le din dotare din cauza cantității reduse de memorie RAM

pe care o aveam la momentul respectiv.

Ulterior, am descoperit toate titlurile de aventură ale acelor ani, prinzând perioada de aur în care așteptam cu sufletul la gură aventurile publicate de LucasArts (cele mai bune, după umila-mi părere), Sierra On-Line (Gabriel Knight... mmm...), Westwood Studios (Legend of Kyrandia, jucăți întreaga serie, dacă n-ați făcut-o încă!) sau Revolution Software (Beneath a Steel Sky sau seria Broken Sword). Printre ultimele aventuri

► You're a real people person, aren't you?  
► What were we talking about? Ah, yes.



de amesurată ale anilor '90 au fost primele două Broken Sword-uri (pe care LEVEL le-a oferit în variante complete acum câțiva ani), jocuri cu un design ceva mai serios, dar care păstrau acel farmec tipic quest-urilor clasice.

Chiar și după scăderea popularității acestui gen de jocuri, modelul Broken Sword se pare că a rămas întrecut în mințile creative ale celor câtorva studiouri care s-au încumetat să producă în continuare astfel de titluri. Un exemplu a fost Runaway: A Road Adventure, creația spaniolilor de la Pendulo Studios, care deși strălucea în materie de grafică, nu reușea să se ridice la înălțimea ilustrațiilor precursori. Deși se folosea deja clasică rețetă a cuplului de eroi care deținea tot felul de conspirații, calitatea scenariului și modul în care fuseseră concepute puzzle-urile au tras în jos jocul celor de la Pendulo. Spaniolii nu au renunțat însă, Runaway 2: The Dream of The Turtle mergând însă în aceeași direcție: grafică excepțională cu puzzle-uri și povești aiuriste. Cu cel de-al treilea titlu al seriei – Runaway 3: A Twist of Fate – nici nu mi-am mai bățut capul până la sfârșit, jocul lăsându-mi impresia că Pendulo a intrat într-un cerc vicios, din care le era imposibil să mai iasă.

## Hollywood Monsters

Și tocmai când credeam încheiat acest capitol, răpire de nicidecum The Next Big Thing, continuarea spiri-

Sistemul de checkpoints, de care aminteam în prezentare...



He had to send one of them to the residence of the High Priestess Krom-Ho.

tuală a lui Hollywood Monsters, un titlu mult mai vechi al celor de la Pendulo, apărut prin 1997, doar în Spania, și niciodată tradus în engleză (de altfel, pe piața iberică, The Next Big Thing a fost lansat sub numele de Hollywood Monsters 2).

Nu știu dacă mai țineți minte perioada de care aminteam la începutul acestui articol, în care fiecare apariție din domeniul quest-urilor era originală și diferită în felul său: în Day of The Tentacle trebuia să

oprești planul de dominare a lumii conceput de niște tentacule mutante, Gabriel Knight încerca să dezlege misterele mitologiei Voodoo, eroii din

The Dig erau cosmonauți izolați pe o planetă străină, Larry avea un farmec aparte atunci când venea

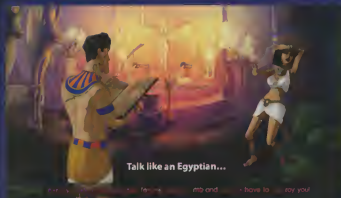
vorba de vrăjii gagică, iar despre Monkey Island sau Sam & Max nu cred că mai e cazul să amintesc. Tocmai această doză de originalitate s-a pierdut atunci când quest-urile au dispărut din prim-plan, producătorii precum Pendulo limitându-se la a imita (mai bine sau mai prost) aventurile lui George Stobbart și Nicole Collard. Practic, cam atunci au dispărut „quest-urile clasice” și au apărut „jocurile de aventură point and click”, intrându-se într-o oarecare rutină, incapabili să facă față avalanșei de shooter-e spectaculoase și graficii 3D care pusese deja stăpânire pe industrie.

Uimitor, The Next Big Thing vine cu un subiect original care, pentru prima dată în mulți-mulți ani, mi-a pus un zămbet pe față și mi-a adus aminte de zilele de glorie ale genului. Acțunea jocului are loc într-o realitate paralelă, în care mutații mai mult sau mai puțin înfricoșătoare nu sunt izolați de societate, ci mai degrabă acceptați drept unii dintre cei mai valoroși membri ai acestora: majoritatea și-au făcut un nume în filmele de groază, unii sunt cercetători, antreprenori de succes, scriitori sau chiar câștigători de premii Nobel. În acest

Cei trei... muschetari???



Maybe... I don't know... maybe I want too far.



Talk like an Egyptian...

... have to say you





Gagici....

6 din 49?



univers, cuplul de reporteri Dan Murray și Liz Allaire este nevoit, de voie, de nevoie, să rezolve misteriosul caz al dispariției unuia dintre cei mai de vază „monștri”: Big Albert. Narativ vorbind, originalitatea și personajele inedite sunt principalul atu al lui The Next Big Thing, povestea propriu-zisă nereușind să se ridice la înălțimea așteptărilor. Totuși, este demn de apreciat efortul celor de la Pendulo, jocul lor fiind „diferit” (într-un sens bun) de ceea ce se poate găsi acum pe piață.

## Bune și rele

Deși poate părea ciudat, principala piață de desfacere a jocurilor de aventură nu sunt țările vorbitoare de limbă engleză. Din aceasta cauză, scenariile acestora sunt scrise inițial fie în limba nativă a producătorilor, fie în germană (nemții sunt mari amatori de point and click-uri), traducerea în engleză lăsând de dorit. De obicei, primele victime sunt glumele și expresiile cu subînțeles, de multe ori și vocile în engleză având de suferit de pe urma acestor tranziții nefericite. Spre surprinderea mea, The Next Big Thing impresionează plăcut la acest capitol, majoritatea scenariului fiind decent adaptat limbii lui Shakespeare, chiar dacă mai există și inerențele stângăcii de traducere sau adaptare. De asemenea, vocile sunt la înălțime, deși există o anumită doză de artificialitate în interpretarea unora dintre actori. Totuși, după cum aminteam și cu câteva rânduri mai sus, scenariul propriu-zis nu este tocmai bine înțeles, producătorii ratând șansa de a exploata la maximum potențialul universului creat.

Spre deosebire însă de seria Runaway, desfășurarea și logica evenimentelor din The Next Big Thing



sunt ceva mai bine puse la punct. Pendulo a implementat în acest joc un sistem de „checkpoints” (fără legătură cu punctele de salvare, care, prin intermediul unor scheme logice, explică destul de bine ce obiective are de îndeplinit jucătorul pe parcursul aventurii sale. La acesta se adaugă și sistemul de hint-uri, precum și posibilitatea de a scoate în evidență obiectele și personajele de pe ecran cu care se poate interacționa, toate acestea transformând The Next Big Thing într-un joc destul de ușor de parcurs, chiar și de către cei mai puțin familiarizați cu genul.

Nu în ultimul rând, după cum ne-a obișnuit deja, Pendulo a făcut din nou o treabă incredibilă în ceea ce privește prezentarea grafică a jocului. Nu cred că există în momentul de față joc de aventură bidimensional

mai arătos și mai bine pus la punct decât The Next Big Thing, calitatea imaginilor atașate fiind evidentă în acest sens.

## Punct și de la capăt

În ciuda poveștii slabe și a câtorva probleme de adaptare la grăul englezesc, The Next Big Thing este cu adevărat un pas în direcția corectă pentru Pendulo Studios, care ar trebui urmat și de alți dezvoltatori ce încă aspiră la succesul acestor-unor de altădată. Deși scenariul putea fi (mult mai) bun, The Next Big Thing lasă acea impresie convingătoare a unui produs de calitate, care merită o oarecare doză de atenție din partea oricărui gamer care se respectă.

Cosmin Alinșchi

Tabloul de familie



## VERDICT LEVEL



- ▶ grafică, grafica și iar grafica
- ▶ personajele desenate și universul original
- ▶ sistemul de checkpoints
- ▶ vocile receptivitate de bun
- ▶ povestea slabă
- ▶ unele probleme de adaptare a scenariului la limba engleză

### PE SCURT:

A se consuma cu încredere, mai ales de către fanii jocurilor adevărate de acum două decenii.

79

Gena Adventure: Producător Pendulo Studios Distribuitor Focus Home Interactive  
(Mortant) [www.mortant.com](http://www.mortant.com) Q&A-LINE: [devnextbig-game.com](http://devnextbig-game.com)

CERINTE MINIME: Procesor PIV Memorie 1GB  
Sistemare 310 GB (min 100)

### ALTERNATIVA BROKEN SWORD 1 ȘI 2

Învingeți prin vechile metode vechi, ar trebui să știți și de la CD-urile cu pe care două jocuri ale seriei Broken Sword. Jucăți-le (dacă mai ați făcut-o deja) și faceți-vă o idee despre „evoluția” gamelei adventure din acele vremuri și până azi.

# Vizitează noul site

**ULTIMELILE 5100**

Ultimate Battle Team Fortress 2

Ultimate Overwatch de pe PlayStation 4

King Arthur: Fallen Champion s-a lansat

Ultimate: Patch 20.000

Ultimate: Patch 20.000

**PRIMUL ZILOR - NOU**

În 25, ultimul zilor care începe din nou și de la început. Căuș și șimpla noă dăruim pe...

**SUGERAREA**

În introducere la Need For Speed Shift 2 Unleashed - review-ul

Ultimul zilor care începe din nou și de la început. Căuș și șimpla noă dăruim pe...

**ARTICOLE POPULARE**

Ultimul zilor care începe din nou și de la început. Căuș și șimpla noă dăruim pe...

**FAZA 2.0**

Ultimul zilor care începe din nou și de la început. Căuș și șimpla noă dăruim pe...

**ULTIMELILE FRAGMENTE**

Call of Juarez: The Cartel

Call of Juarez: The Cartel

Call of Juarez: The Cartel

**ULTIMELILE IMAGINI**

Call of Juarez: The Cartel

Call of Juarez: The Cartel

Call of Juarez: The Cartel

**SCHIMBURI**

Call of Juarez: The Cartel

Call of Juarez: The Cartel

Call of Juarez: The Cartel

**Revista LEVEL on Facebook**

Revista LEVEL on Facebook

Revista LEVEL on Facebook

**CEL MAI NOU JOC FLASH**

Revista LEVEL on Facebook

Revista LEVEL on Facebook

Revista LEVEL on Facebook

**ULTIMELE DISCUȚII FORUM**

Revista LEVEL on Facebook

Revista LEVEL on Facebook

Revista LEVEL on Facebook

# Xenoblade Chronicles

**Cel mai bun Wii-RPG din toate timpurile**



**C**el mai bun JRPG al generației actuale de console și, probabil, cel mai bun RPG al anului pentru mulți dintre cei care s-au plictisit de RPG-urile clasice... e atât de bun încât nici nu știu de unde să încep. (Mint!) Eram pe punctul de a spune că Wii-ul e ca și îngropat după această vară stearpă în titluri de calitate, dar mai ales după anunțul noului Wii U. A luat, se pare, doar o pauză, pentru că se întoarce pentru a zdrobi orice concurență pe partea de JRPG-uri, ba chiar să-i contrazică pe toți cei care credeau că RPG-urile japoneze s-au dus pe apa Sâmbetei, și va continua cu, probabil (subliniez acest probabil și sper ca titlurile să confirme), cel mai bun Action-Adventure al anului: The Legend of Zelda: Skyward Sword, cel mai bun Platformer: Kirby's Return to Dream Land, ba chiar și cu cel mai bun Action-RPG al anului ce urmează: The Last Story. Bine, asta în Europa, pentru că, în Statele Unite, Nintendo nu pare că va lansa în viitorul apropiat

Xenoblade și Last Story. De ce nu, este peste puterea mea de înțelegere, X, varianta europeană, fiind dublat în engleză exemplar, în timp ce comunitatea vulește că vrea aceste jocuri chiar și doar subtitrate.

Găsesc extraordinar și că pot face afirmațiile de mai sus vorbind de jocuri care apar pe Wii, o consolă, spun unii – că mie mi-a trecut – limitată. De fapt, vreau să las înapoi remarcile mele aruncate în Epic Mickey, că joculul i-ar sta mai bine pe o platformă mai puternică. X vine să dea peste nas nu numai celor care spun că Wii-ul e limitat și de-asta jocurile lor nu sunt atât de reușite, mari, frumoase etc; el vine să dea peste nas tuturor celor care spun că nu pot porta RPG-uri pe console sau că nu le pot face prea complexe, prea mari sau mai știu eu cum. Ca să începem bine – X este de trei ori mai mare decât Oblivion – la un moment dat m-am călărit pe un perete pentru a coborî pe umărul unei statui, după care, pășind pe sânii ei, am început să prospectez colierul plin

cu pietre prețioase pe care-l purta la gât. Când m-am întors, am putut privi peste mlaștină prin care mi-am făcut drum, o mlaștină care, pe timpul nopții, se luminează cum nu ați mai văzut nicăieri, un spectacol de lumini din de vegetație, ceață și un fel de aureolă boreală coborâtă pe pământ, care-ți taie răsuflarea. Dar nu este numai mai mare: X reușește să fie și mult mai puțin plictisitor. Nu este pe același palier grafic – Skyrim o să fie chiar la ani lumină – dar suplineste atât de bine prin direcție artistică, poveste, atmosferă, gameplay, complexitate și atenție la detalii, încât, după ce-l joci, 90% din RPG-urile din trecut o să-ți se pară șterse.

De fapt, eu am ajuns să cred că producătorul este un gamer înrăit, care a jucat tot ce a prins în materie de RPG-uri, atât estice, cât și vestice, și care a scris pe foaie ce i-a plăcut și ce nu. După care a citit și review-urile și planșetele comunităților. În același timp, a început să încropească o poveste și o direcție artistică, două compo-

Panoramă, mai ales pe timp de noapte, arată senzațional, părți din cel doi giganti formându-se pe cer.



O grotă care dă acces către coapsa uriașului. Ecranele de load nu apar decât în momentul în care trecem dintr-o zonă în alta și durează (încrâmbii) doar câteva secunde.





Un oponent de dimensiuni normale în acest joc.



Xenoblade (Monado) este singura armă care poate deteriora în mod direct mecaniciile.

mente la care se pricepe foarte bine, pentru că, de-a lungul timpului, a fost grafic designer, director designer sau concept artist pentru jocuri ca: Final Fantasy IV, V, VI, VII, Secret of Mana și Chrono Trigger (câteva din acestea considerate încă, cel puțin din punctul de vedere al poeziei, cele mai bune RPG-uri făcute vreodată), dar și scenariist pentru toată seria Xenosaga, mai puțin cunoscută la noi pentru că a fost exclusivă PS2-urilor. Când a avut destul material, a început să creeze. În 2006, înainte ca Wii-ul să se fi lansat, și să se gândească cum să pună în aplicare tot ce avea în minte.

## Comparații vestice

Putem astfel să luăm orice mare RPG mai recent și să ne gândim la aspectele care ne-au deranjat. Revenim în Oblivion? Leveling? Ceea ce înseamnă că toți monștrii aransează în nivel odată cu noi într-un mod cât se poate de nerealist. Nici vorbă de așa ceva aici. De fapt, aici am stat și mi-am scris pe foaie înamicii unici sau mai deosebiți și nivelul lor pentru a mă întoarce când lupta devine mai egală. Am învățat însă că, de obicei, Tetsuya Takahashi nu se mulțumește doar cu corectarea... sau mai bine spus, cu grija de a nu face aceleași greșeli ca și colegii lui de breaslă. El a încercat, mai mereu, să și îmbunătățească formula agreată de gameri. Așa se face că înamicii nu prea te atacă dacă ești un ghindoc sau, din contă, prea erou. Care ar fi sensul, mai ales că poți salva oriunde, iar terenul este destul de mare încât să-l poți scoli, dacă vrei, pe toți. Bineînțeles, din loc în loc, al parte și de surprize, pentru că unii dintre monștri sunt foarte teritoriști și te vor omori chiar și dintr-o singură lovitură când sunt cu 30-50 de niveluri mai sus decât tine. Și că tot am adus vorba, majoritatea monștrilor... de fapt „monștri” e un cuvânt prost ales, majoritatea faunei nici nu te va ataca, fiind pasnică. Bineînțeles, dacă dai cu pa-

Noaptea în mijlocul celei mai frumoase mlaștină/păduri pe care am vizitat-o vreodată. Poza nu lă face cinste.



Astfel, majoritatea speciilor care au învățat să folosească obiecte va începe să utilizeze tactici și lanțuri de lovitură. Nu mică mi-a fost surpriza când un sulitaș asemănător cu un pinguin sprâncenat (dar mult mai rapid) care păzea o groță a intrat în viteză în ea, în momentul în care m-a văzut, pentru a anunța pericolul. Două minute mai târziu, alergam în sens in-

ter, în jur întoarce serviciul, iar unii te vor surprinde cu puterea lor. De fapt, majoritatea animalelor chiar are o anumită dragălaşenie, subliniată și de numele alege-Hoax (bazaconie) în loc de Fox (vulpă), Rabid (turbat) în loc de Rabbit (iepure) și așa mai departe – un calm, un loc al lor în mediu, ceea ce m-a făcut să iau decizia să nu le atac dacă-și văd de treaba lor. Dar chiar și cei care te atacă îți dau de gândit. Rar... niciodată nu mi s-a întâmplat să fug de un animal într-un joc, nu pentru că ar fi fost prea puternic, ci pentru că nu voiam să-l omor. În acest caz un mamut (sau „malmult” ca să păstrăm tema jocului) care-și proteja pulli. Apoi, nu poți cel răl au același (tip de) instinct teritorial. Fumicile și pâlânjenii, ca să dau doar două exemple, te atacă în momentul în care îți simți vibrațiile, în timp ce alte animale sar la bătaie dacă folosești anumite abilități în preajma lor (care probabil le sperie sau le fac curioase). De remarcat este și diferența dintre comportamentele lor. O haită de lupi (lupus) te va ataca în grup, în timp ce un flamingo (flamenco) va acționa, de obicei, de unul singur, chiar dacă l-ai luat pe sus în mijlocul stolului. Dar nu, X. nu se oprește aici, există o diferență chiar și între brute și ființele inteligente.

vers, cu 10 pinguini gârzi pe urmele mele.

Toate aceste calități au danul de a bucura și aventurii din tine, pentru că X. nu te pune să te bați cu toate bazaconiile întâlnite, o bucurie te cuprinde când descoperi o țestoasă (țigăoasă) atât de mare încât pe carapacea ei au crescut pomi, când aștepti ca vulturul (valcuru) să-și reînceapă runda ca să poți trece prin strătoare sau să vină ziua ca să nu te mânance broaștele răioase (serioase). Da, animalele se rotesc odată cu venirea nopții, iar cele nocturne sunt, de obicei, mai periculoase. Unele nu pot fi întâlnite, de fapt, decât când e furtună sau plouă.

Peșteri identice? Nu există. Encounter-1 (întâlniri neprevăzute – heil sună chiar bine în română!), nici. Despre ce altceva ne mai putem plânge? A da, NPC-uri statice? Nup. De fapt, NPC-urile au un ciclu asemănător cu cele din seria Gothic. De obicei: somn, plimbare prin oraș, palavre, distracții, griji, iar acțiunile și discuțiile pe care le porți cu ei le pot schimba viața. Ceea ce mă duce cu gândul la alt aspect: aici, subquesturile sunt integrate mult mai firesc decât în majoritatea celorlalte RPG-uri. Dacă de obicei ești rugat de un „neca nimeni” să-l aduci,



să zicem, x piei de urși (ber), aici nu se întâmplă chiar așa. Cerele sunt mult mai naturale. De exemplu, o mămică m-a rugat să-l iau deoparte pe fiul ei și să-l subliniez beneficiile învățământului. Zis și făcut, numai că – știți cum suntem – în scurtă vreme, bălăul s-a întors la joacă și iar a uitat de lecții. Peste câteva săptămâni, când m-am întors în colonie, am trecut bineînțeles și pe la el ca să văd ce mai face și a trebuit să punem la cale altă strategie. Ne-am gândit să-l ispitim cu dulciuri – a trebuit, bineînțeles, să mă duc să mă bat cu albinele (alpinele) de pe stâncă din apropiere pentru nițică miere, dar acum am făcut-o cu plăcere, nu robotic. După alte săptămâni, am mai dat o tură pe la el, la timp pentru a auzi cum doamnele comentau de zor ingratitudea noii generații. Nu trebuia să-mi fac griji însă, mămică a decis că, dacă nu merge cu frumosul, o să meargă cu bătaia și m-a rugat să-l aduc două urechi ale unui iepure (iepure) de fier. Sigur, o bătaie doar sugerată, nu și recunoscută. M-am dus cu inima-nodată, răzând, să căpăcesc cățiva iepuri, iar acesta este un exemplu minor pe care îl puteți trece ușor cu vederea între nenumăratele subquest-uri existente și, așa cum ține să subliniez în nenumărate rânduri și jocul, deloc obligatorii. De fapt, odată ce ai vorbit cu un personaj, oricare și oriunde în lumea X., el va fi adăugat pe un fel de hartă a relațiilor. Aici poți vedea ce raporturi există între persoane și, bineînțeles, ce

s-a mai schimbat odată cu acțiunile tale. Cu cât ești mai respectat într-un oraș, alt lucru vizibil pe această hartă, cu atât vei primi cereri și trocuri mai personale/bune.

## Obsesii RPG-iste

Tetsuya Takahashi știe foarte bine și cât de mult apreciem noi, RPG-iștii, informația și structurarea. X. este singurul RPG pe care l-am jucat cănuia nu am ce să-i reproșez din acest punct de vedere. Totul, dar absolut totul are o descriere, totul poate fi sortat sau comparat instantaneu. Orice informație este îndosariată, chit că vorbim de o calitate a unei armuri, ca spike, care aici înseamnă că atacatorul la puțin damage la fiecare lovitură, sau o simplă descriere a unui obiect colecționabil. De fapt, obsesia colecționării este întreținută cu mare respect pentru că putem adăuga într-o enciclopedie toate obiectele mai deosebite, inițial nefolositoare, pe care le găsim. De fapt, nu este doar întreținută, este chiar încurajată, pentru că, odată cu completarea unei categorii (insecte, legume, flori etc.) dintr-o anumită zonă, suntem premiați cu un cristal, completarea tuturor categoriilor venind cu o armură (încălțări, pantaloni, mânuși etc.) sau o armă mai cu moț. Inițial, nu am dat prea mare importanță colecționabilelor și materialelor, dar în momentul în care m-am decis să pun osul la reconstrucția unei colonii fcută una cu pământul, am înțeles impor-

tanța lor. Și, în același timp, importanța respectului câștigat în celelalte orașe, unde acum puteam face trocuri cu obiecte de o calitate superioară. E o plăcere să vezi cum munca ta ridică ferme, centre comerciale și case. De fapt, toate elementele acestui joc se întrepătrund și se completează într-un mod minucios și deosebit. Totul este important, până și banii (da, un paradox în majoritatea RPG-urilor), pentru că fără ei nu poți obține cărțile care te învață nivelurile mai ridicate ale loviturilor speciale pe care le cunoști.

Pe lângă materiale, inamicii mai lasă în urmă și mici esențe (care arată ca niște cristale sparte) ale spiritelor lor. De remarcat că 99% din inamici lasă ceva în urmă, luptele fiind din acest punct de vedere foarte satisfăcătoare. Dar să revenim, aceste esențe se pot comprima cu un aparat special pentru a crea cristale cu diferite proprietăți. Cristalele pot fi apoi inserate în armuri sau arme și au nenumărate valențe. De la tipicele – agilitate +, la mai puțin întâlnite – sansă de a dezechilibra adversarul x%. Alegerea echipamentului devine astfel mai interesantă pentru că nu ține doar de comparații. De multe ori, am preferat o armă cu tălău mai puțin ascuțit cu trei locașuri, în detrimentul uneia mai bună, dar cu un singur locaș, pentru că-mi permitea inserarea, de exemplu, unui cristal „sansă de a paraliza inamicul 10%”, plus încă două de tip „mărește procentul de activare al celorlalte cristale cu 100%”. Jocul are chiar și realizări (achievements) pentru cei care sunt obsedați de așa ceva și până și acestea sunt interesante și integrate (oleră experiență). De fapt, până și descoperirea repelor de pe hartă (în care poți face apoi fast travel <teleportare>) vine cu bonusuri și experiență.

## Comparații estetice

Dar nu numai vestul are probleme, și JRPG-urile au câteva. Deși știu să construiască personaje complexe și numeroase, povești sdrosoase și secvențe melodramatice, parcă dințodeauna story-ul a fost separat de partea de explorare și luptă. Pe tiparul: explorare, luptă, filmuleț, repetare. X. – vă plăcise deja – la ce-l mai bun din ambele tabere și reușește să combine cele trei elemente într-un mod nemaiînvăzuit până acum într-un JRPG. Aici povestea avansează odată cu personajele, cu locurile, cu revenirile, cu sabla. De fapt, Tetsuya Takahashi a încercat mult mai multe: Xenoblade este o sabie care lasă purtă-

Diferența de nivel face această luptă fără sens. În Xenoblade, trei niveluri în plus sau în minus sunt de obicei suficiente pentru a face diferența între moarte și victorie.

LV045

Enima King

Active Mono

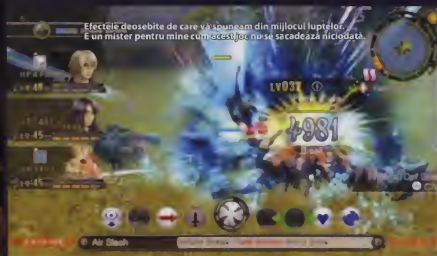
Unleash the power of the Monado

Ionul să vadă viitorul. Un viitor care nu este însă bătut în cuie și poate fi schimbat. Astfel, în mijlocul luptei, te poți trezi că vezi cum inamicul îți va omori colegul și-l poți atenționa sau proteja sau, în timp ce vorbești cu cineva, poți vedea cum o acțiune simplă poate duce la catastrofe. De subliniat este faptul că aici eroii nu sunt marionete care urmează trasee orbește. Premisele sunt simple, războiul și războiul, dar asta nu înseamnă că nu-ți pun întrebări, că nu vorbesc între ei, că nu se pregătesc pentru lupte. De fapt, relațiile dintre ei se întresc cu cât luptă mai mult împreună și ajută mai mulți oameni. Se pot chiar și îndrăgosti dacă alergi după anumite locații (vizibile de pe hărți) care au puterea de a declanșa, dacă cerințele sunt îndeplinite, anumite discuții mai aprinse (romantice, de prietenie etc.).

Cele mai interesante viziuni sunt însă cele care descriu situații imposibile sau foarte dureroase din viitorul eroiului. Este extraordinar cum aceste viziuni nu devin spoiler-e (nu strică povestea spunându-vă dinainte ce se va întâmpla), dar și mai extraordinar este că, deși eroii se pregătesc pentru ce va urma și fac tot ce le stă în putere să schimbe acea viziune, soarta îi împinge în același punct. Într-un mod cât se poate de credibil și surprinzător, Jos plălia! E de prisos să mai spun că, în X, luptele, odată, "activate", nu mai aruncă eroii și inamicii în alte planuri, cum se întâmplă în multe alte JRPG-uri, totul se petrece în timp real, cu un sistem de luptă complex și interesant. Spectaculos și plin de efecte. Dacă vă deranjează numele și numerele de pe ecran, tipice în exces jocurilor japoneze, le puteți dezactiva din meniuri. De fapt, cred că puteți dezactiva tot HUD-ul, făcând astfel jocul mult mai greu. Camera este și ea reglabilă, atât automat, din meniuri, cât și în timp real cu ajutorul crucii direcționale sau al manetel numărul doi de pe controlerul Classic. De fapt, în Europa, jocul poate fi cumpărat și împreună cu un controler Classic Pro, pe care vi-l recomand, pentru că în acest caz este mult mai bun decât combinația Remote-Nunchuck.

## O gură de aer proaspăt

Xenoblade vine însă și cu o gură de aer proaspăt. Un RPG diferit cu mult de tot ce am jucat în ultima perioadă. Surprinzător prin poveste, mod de luptă și creșterea în nivel, direcție artistică, complexitate și idei și, nu în ultimul rând, sunet.



Efectele deosebite de care vă spuneam din mijlocul luptelor.  
E un mister pentru mine cum acest joc nu se săcadează niciodată.

Acum milioane de ani, doi giganti, pe numele lor Bionis și Mechonis, duceau o luptă nesfârșită care a provocat, până la urmă, moartea amândurora. În timp, viața a înflorit pe Bionis și Hom-II (oamenii) au început să creeze colonii. Mașini îngrozitoare venite de pe Mechonis au început însă să atace aceste colonii și să le strivească una după alta. Un nou război, de data asta purtat pe corpurile gigantilor, a început. Eroii noștri pleacă de la baza Bionis-ului și urcă pe coapsa lui, pe spate și tot așa, pentru a trece pe Mechonis (săbiile celor doi giganti, creând o punte între ei) și a pune capăt războiului.

În luptă putem arunca 3 eroi, din cei 6 maxim posibili ai echipei, interschimbabili în orice moment dacă sunt disponibili, diferiți toți ca stil. Deși nu-l putem controla decât pe unul dintre ei (la alegere), ceilalți doi nu ne vor dezamăgi aproape niciodată și ne vor completa acțiunile inteligent. Foarte interesant, în mijlocul bătăliilor, toți vorbesc (strigă) și te anunță în acest fel despre starea lor. Îi poți/te pot ajuta, îmbrăbăta, ridica de la pământ, corela etc. După ce lupta se încheie, echipa creează o legătură specială, moment în care acțiunea poate fi pusă pe pauză pentru a selecta câte o lovitură de la fiecare dintre componenții echipei. Poți astfel dezechilibra oponentul cu prima lovitură, pune piedică cu a doua și lovi cu un criticul cu a treia. Criticul cu șanse mult mai mari de reușită când inamicul este la pământ. Bineînțeles, acesta este doar un exemplu, pentru că efectele loviturilor și combinațiile sunt nenumărate.

Experiența câștigată în lupte, quest-uri etc. este de mai multe feluri și este folosită în diferite moduri. Nivelul eroiului ridică statusuri simple precum forța, care mărește automat damage-ul dat de arme, consti-

tuiță, care îmbunătățește automat apărarea și așa mai departe. Alte puncte de experiență sunt folosite pentru a îmbunătăți sau pentru a micșora timpul de reactivare etc. pentru lovituri speciale, pe când un al treilea tip activează anumite abilități pasive. Cu cât legăturile de prietenie dintre componenții echipei devin mai puternice, cu atât mai multe abilități pasive pot fi interconectate între ei. Astfel, dacă tancul din echipă deschide abilitatea „armuri grele”, el poate da prin „influență” această abilitate și restului echipei. Și mai interesant este că aceste abilități sunt diferite de la un erou la altul și rămân active și dacă eroul nu este folosit (al 4-lea, al 5-lea sau al 6-lea membru al echipei) în luptă.

X vine și cu cele mai exagerate, imposibile, exuberante armuri, articole de îmbrăcăminte și arme pe care le-am văzut. Recunosc, am dezbrăcat cu nerăsuire toate fețele și le-am îmbrăcat cu tot ce am găsit. E o plăcere să vezi nebulina de culoare și schimbările fără sens. O armură care îmi transforma medicul într-un robot avea grad de apărare mai mic decât un tricouș cu care se putea duce liniștit la plajă. Pe de altă parte, nu pot să nu remarc și ingeniozitatea. De la o pușcă cu luneta care poate trage cu gloanțe care te pot însănoși, până la săbiul care se pot transforma la nevoie în scuturi.

Până și faptul că am putea asculta tot jocul în japoneză cu subtitrare în engleză a fost o gură de aer proaspăt, deși, mă repet, dublajul în engleză e făcut de profesioniști și poate băia foarte mult din momentele mai dulci care apar din loc în loc. În muzică... ca niciodată, nu am oprit-o într-un RPG atât de lung. Cele 90 de melodii, majoritatea de o calitate incontestabilă, întregesc această capodoperă.

REV

## VERDICT LEVEL



► IUI

► Câtă pasiune și timp mapping-ul texturilor deosebite.

PE SCURT:

Unul din cele mai bune RPG-uri din ultimii ani. Cel mai bun RPG de pe Wii.

9.8

Wii U Produsător Distributor  
The Game

### ALTERNATIVA FINAL FANTASY XIII

În acest moment, nu există niciun JRPG care să poată fi comparat cu Xenoblade, dar dacă nu v-ați saturat și vreți să mai încercați unul, Final Fantasy XIII creșcă și să vă bucurați de grafica și povestea lui.



# DEX-O-Grafic

## Dicționar Explicativ al Opțiunilor Grafice

**C**red că până și cei mai buni dintre noi ne-am lovit de problema „Ce mama lor mai înseamnă și asta?” în momentul în care am deschis opțiunile grafice ale unui joc mai cu moș. În acest special, voi încerca să explic succint, dar pe înțelesul tuturor (... pasionaților de jocuri) ce fac majoritatea opțiunilor grafice care își fac apariția în meniurile jocurilor actuale, dar nu numai, și cât de puternic este impactul lor asupra performanței, esteticii și game-play-ului.

Una dintre problemele ridicate de acest special a fost structurarea informației: am decis că cel mai bine este să ordonăm denumirile în ordine alfabetică, pentru o mai ușoară localizare pe viitor a termenilor căutați. Din păcate, însă, denumirile opțiunilor grafice nu sunt nici pe departe standardizate: de exemplu, într-un joc puteți găsi opțiunea Bloom, pe când în altul aceeași opțiune se poate numi Glow, iar multe dintre denumiri au chiar și acronime sau prescurtări, de exemplu FOV înseamnă Field of Vision/View. De ce un producător ar folosi un acronim în fereastra de opțiuni a unui joc este peste puterea mea de înțelegere – și o cu totul altă discuție – dar aceste re-nunțuri și prescurtări apar frecvent, așa că am decis să le adug la sfârșitul specialului într-o... anexă, tot în ordine alfabetică. Astfel, dacă descoperiți, de exemplu,

că MSAA lipsește, nu-mi dați din prima în cap, căutați termenul la sfârșitul specialului, unde ar trebui să găsiți ceva de genul: MSAA = Multisample Antialiasing, apoi reveniți la termenul de după egal. În dreptul Multisample Antialiasing veți descoperi și o paranteză de genul: (<-> Antialiasing: am pus aceste paranteze în dreptul opțiunilor care sunt subclase, deplind sau pur și simplu sunt în strânsă legătură cu altele. Cum Antialiasing-ul a ajuns de zeci de mii de feluri, m-am gândit că nu are rost să explic de 100 de ori același lucru și o să vă rog pe voi să citiți și explicația trecută în dreptul termenului din paranteză – când aceasta există, logic – pentru o mai bună înțelegere a întregului fenomen. Mi-am permis să exclud opțiunile/termenii care se explică de la sine, ca Water Quality, și să

alipesc câteva explicații – de obicei, opțiuni mai rare sau pe cale de dispariție – altora mai complexe, caz în care ar trebui să descoperiți în anexă ceva de genul: Bilinear Filtering – v. Anisotropic Filtering, ceea ce înseamnă că explicația pentru Bilinear poate fi găsită în dreptul Anisotropic-ului.

O a doua mare problemă a fost – și este – claritatea și calitatea informației. Este ciudat de greu să găsești informațiile necesare creării unui astfel de special. Ba mai mult, site-urile de specialitate se contrazică între ele și, în câteva cazuri, vin chiar cu concluzii diferite. Se întâmplă așa nu dintr-o lipsă de profesionalism, ci, mai degrabă, din cauza unei metamorfoze rapide a termenilor folosiți. Astfel, dacă astăzi Motion Blur, de exemplu, este în mod normal un filtru aplicat după procesarea imaginii, asta nu înseamnă că va fi la fel și mâine sau că se vor folosi aceleași funcții pentru a-l simula. De fapt, limi e clar că în acest moment majoritatea motoarelor folosesc algoritmi diferiți pentru a simula chiar și acest „simplu” Motion Blur. De aici vin și diferențele de performanță sau vizuale dintre titluri. Dacă mai luăm în considerare și faptul că avem doi mari producători de plăci vi-

Mulți dintre producători aleg stiluri mai puțin fotorealiste. De la stânga la dreapta: desen animat; desen; pastel; schiță.





de care au în panoplie sute de modele împărțite pe generații și două platforme distincte pe care poți...programa". DirectX și OpenGL, devine destul de clar de ce mulți se contrazic în afirmații. Specialul aici de față nu poate fi decât unul orientativ și nu o Biblie, iar aprecierile legate de vizual și de impactul asupra performanței le voi face având în minte un LCD și o placă video de generație mai nouă. De asemenea, din lipsă de spațiu – și călătorită minte – toate explicațiile despre procese și procedee sunt de suprafață, cât să deprindeți în mare ce se întâmplă și ce fac. Dacă vreți să aprofundați oricare din temenii prezenți, o să vă rog să accesați și site-urile Wikipedia, Tweakguides, TomsHardware ș.a.m.d., site-uri pe care le-am și plagiat cu nesimfirie în câteva rânduri pe parcursul acestui articol.

## Scuze=0, Start=1

### Adaptive Antialiasing (<>Antialiasing):

Adaptive și Transparent Antialiasing (AA) sunt încercările celor de la ATI/AMD, respectiv NVIDIA de a activa/îmbunătăți Antialiasing-ul texturilor transparente. Deși numele ne duce cu gândul la sticle și alte materiale asemănătoare, de fapt, cele mai mari dureri de cap ale AA-ului vin odată cu, mai puțin evident, tot texturi semi-transparente: gardurile de sârmă, spațiile dintre frunzele copacilor, pasarelele metalice și așa mai departe. Calitatea imaginii este îmbunătățită evident odată cu activarea acestor opțiuni (în locul unui AA „normal”), mai ales în jocurile care folosesc intens astfel de „materiale”, în majoritatea cazurilor, cu un mic cost pe partea de performanță.

### Anisotropic Filtering (<>Texture Quality):

Presupun că am observat cu toții că, odată ce texturile se îndepărtează de cameră, încep să-ți piardă din detaliu, să se estompeze (Blur-eze) și să se deformeze. Se întâmplă așa pentru că placa video folosește aceeași textură pe o suprafață relativ mai mare sau mai mică decât cea „originală”, sub un unghi mai mare sau mai mic decât cel „normal”. Funcția Texture Filtering vine să îndepărteze această pierdere a calității. O puteți compara cu Antialiasing-ul, numai că nu îndreaptă marginile zimțate,



Efectul de scară (Aliasing-ul) poate fi observat foarte bine pe marginea clădirii albastre, dar și pe firele și stâlpii de telegraf. Efectul nu este atât de deranjant într-o imagine statică, dar în mișcare, zîmții încep să se deplaseze, să se mărească, să se micșoreze sau chiar să tremure. Un 4x Antialiasing estompează foarte bine efectul.

te, ci calitatea culorilor texturilor și forma acestora.

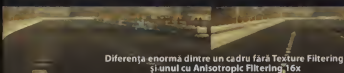
Inițial au existat doar două tipuri de Texture Filtering – Bilinear și Trilinear Filtering. Metodele izotrope, care făceau, așa cum le spune și numele, aceeași calculații, folosind modele (pattern-uri) pătrate pe toate direcțiile. În realitate, texturile se deformează, însă, într-un mod oarecum trapezoidal sau unghiular, ceea ce a impus un nou mod de „filtrare”: Anisotropic Filtering. În timp, producătorii plăcilor video au rezervat din ce în ce mai multe resurse acestei funcții, iar AF-ul (sau o combinație între Trilinear și AF) a început să fie singurul mod de filtrare folosit. Impactul asupra performanței este în continuare destul de mare, mai ales când AF-ul ales este unul puternic, dar și câștigul pe partea calității imaginii este indiscutabil.

### Antialiasing (<> Multisample Antialiasing):

Aliasing-ul este un efect care devine vizibil în momentul în care rezoluția monitorului este prea mică, raportată la mărimea acestuia. Cum toate imaginile afișate de monitoarele noastre sunt create din punctulețe așezate pe o grilă asemănătoare cu cea a unui caiet de matematică, e

ușor de imaginat că o linie curbă sau oblică va avea un aspect zimțat, din ce în ce mai pronunțat, cu cât folosim mai puțini pixeli sau cu cât diagonală ecranului este mai mare. Astfel, un monitor de 22 de inch cu rezoluția (nativă) 1920x1080 este de preferat unuia de 32 cu aceeași rezoluție, pentru că pixelii sunt mult mai mici, iar efectul mai greu de observat. Aceste două variabile, diagonală ecranului și rezoluția, nu sunt, însă, singurele care trebuie luate în calcul. Acuitatea ochilor, capacitatea creierului de a accepta și asimila imaginile în care efectul își face apariția și distanța la care stăm față de ecran sunt și ele la fel de importante. Despre acuitate și asimilare nu prea are rost să vorbim, sunt diferite pentru fiecare în parte și de obicei o povară pentru cei hipersensibili. Cunoscoam oameni care nu sunt deranjați deloc de efect într-o rezoluție medie (1600x900), pe un monitor relativ mic (20”), dar și alții care fără un 4x Antialiasing (AA) nu pot funcționa. Bineînțeles, oricine se apropie la 5 centimetri de ecran va identifica efectul, dar pe parcursul specialului vom încerca să luăm în calcul doar posturile (mai) normale de joacă.

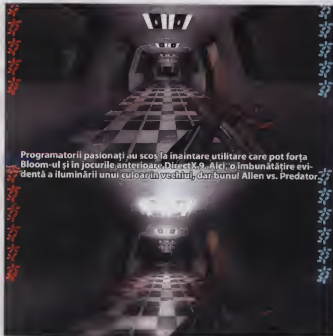
Antialiasing-ul este, așa cum îi spune și numele, o funcție care încearcă să reducă efectul de scară/roată zimțată prin contopirea liniilor sau a marginilor unei suprafețe cu medii înconjurătoare. Simplist vorbind, placa video va adăuga puncte (de diferite nuanțe) pentru a corecta imaginea sau, mai bine spus, pentru a păcăli ochiul. Adăugând puncte, obiectele, așa cum puteți vedea și în imaginea anexată, vor deveni un pic mai groase și în unele cazuri mai estompeate (blur-ate), dar beneficiile acestei funcții sunt mult mai mari decât o diminuare discutabilă a calității imaginii. Diferența între 2x, 4x, 8x, etc. vine de la – tot simplist vorbind – numărul de calculații făcute de placa video pentru a



Diferența enormă dintre un cadru fără Texture Filtering și unul cu Anisotropic Filtering 16x







Programatorii pasionați au scos la înaltare utilitare care pot forța Bloom-ul și în jocurile anterioare Direct X 9. Aici, o îmbunătățire evidentă a iluminării unui culoar în vechiul, dar bunul Alien vs. Predator.

estompa efectul. Majoritatea oamenilor sunt de părere că un 8x este suficient pentru a înălțura Aliasing-ul, dacă folosim un 19" la 1440x900, un 2x având același efect pe un 24" cu 1920x1200. Se întâmplă așa, pentru că avem o creștere de aproape 80% a numărului de pixeli, în timp ce dimensiunea ecranului a crescut doar cu ~25%. De aici ai putea trage concluzia că ar fi mai bine, din punctul de vedere al performanței, să cumpărați un monitor mai mare. Cum, însă, această problemă – Aliasing-ul – a existat dintotdeauna, producătorii plăcilor video au alocat, în timp, resurse serioase acestei funcții și au modificat convenabil algoritmi de calcul. Plăcile au ajuns, astfel, să aibă o scădere a performanței mai mică, mai ales după introducerea Multisampling-ului, în momentul în care activăm AA-ul, decât în momentul în care mărim rezoluția. Multe site-uri de specialitate țin să sublinieze și că efectul este mai deranjant în anumite genuri de jocuri și mai puțin în altele. Într-o simulare auto, de exemplu, efectul este mai pregnant, pentru că avem mult mai multe elemente... persistente – mașina sau bordul, linia orizontului, șoseaua etc. – pe când într-un shooter elementele sunt mult mai dinamice.

**Bloom** (<->Post Processing; <->High Dynamic Range): Este un filtru care încearcă să îmbunătățească calitatea iluminării cadrelor (frame-urilor). Efectul poate fi observat, în realitate, mai ales noaptea, când o sursă de lumină puternică aflată în spatele unui obiect rezuște să acopere, oarecum, și conturul acestuia. În jocuri, Bloom-ul este aplicat – când există ca opțiune, bineînțeles – tuturor surselor de lumină. Astfel, lumina soarelui devine mai puternică, neonul mai neon etc. Nu este dinamic/variabil, ca High Dynamic Range (HDR-ul), dar, câteodată, este de preferat acestuia din urmă, pentru că mănâncă mult mai puține resurse, dar și pentru că unii producători nu stăpânesc încă bine efectul (HDR) și îi impun valori nerealiste. Pe de altă parte, unele motoare grafice au tendința de a aplica opțiunea Bloom, în exces, tuturor texturilor, fapt care dă un aspect de plastic, nerealist mai ales pielei umane, așa că mulți preferă să se lipsească chiar și de Bloom.

#### Bump Mapping:

Această opțiune permite programatorilor să simuleze suprafețe pline de umflături, ridicături, canale, riduri și așa mai departe, fără a utiliza obiecte complexe ca formă de bază. Un zid de cărămidă este, în majoritatea covârșitoare a cazurilor, de fapt, un perete perfect drept peste care Bump Mapping-ul și-a făcut de cap. O portocală este doar o sferă și tot așa.

Opțiunea de activare sau dezactivare a acestei tehnici a dispărut din aproape toate meniurile jocurilor curente, pentru că a ajuns să fie folosită mereu. Impactul asupra realismului, când e dezactivată, este prea mare.

Versiunile îmbunătățite, însă, ca Parallax Mapping, se pot găsi în continuare în meniurile de opțiuni grafice.

**Color Depth:** Sau adâncimea de culoare, este opțiunea care-i spune plăcii video câte culori să folosească în crearea imaginii. 16-bit înseamnă 2 la puterea 16 culori = 65536 culori, în timp ce 32-bit sare la peste 16 milioane de culori fiecare cu câte 256 grade de luminozitate. Diferența dintre 16 și 32-bit este vizibilă, mai ales în jocurile moderne, dar nu neapărat deranjantă, impactul asupra performanței majorității plăcilor video a ajuns să fie, însă, atât de mic, încât 32-bit ar trebui să fie întotdeauna opțiunea aleasă.

**Decals:** Decal-urile sunt texturi de obicei nepermanente ca: urme de gloanțe, cauciuc, sânge etc. Unele jocuri ne lasă să modificăm numărul maxim de „abțibilduri” posibile concomitent și/sau timpul după care acestea încep să dispară. Bineînțeles, cu cât



Apa este, probabil, cel mai complex mediu reprodus în jocuri. Poate de aici s'ar putea observa că în acest caz, în texturi, transparențe și deformări în funcție de unghi și adâncime.



Diferența între setările Low și High Water Quality in World in Conflict.



setările sunt mai pretențioase, cu atât performanța va scădea, mai ales în momentele de luptă intensă.

**Depth of Field:** Este un efect observabil în momentul în care o cameră (foto/video) focalizează pe un anumit obiect/plan/zonă, restul imaginii devenind „cețos” (blur-at). Acest efect este implementat din când în când și în jocuri și își face de obicei apariția selectiv, în funcție de preferințele producătorului, când vorbim cu altă persoană, când deschidem un meniu, când privim prin cântarea puștii și așa mai departe. Efectul duce la o scădere mai mare sau mai mică a performanței, în funcție de implementare și complexitate. Nu este un efect

Metro 2033 vine cu unul dintre cele mai complexe Depth of Field-uri existente. Aici, clar, focusul cade pe personaj.



**Diferența dintre un FOV 75 și 90 (sus/jos). Ochiul este păcălit de informațiile de pe ecran și de armă, care au aceeași dimensiune, dar, de fapt, diferența este mare. Pe viață și pe moarte chiar, în cazul shooter-elor.**



lubit de toată lumea, dar da, mai ales când programatorul a avut bun simț/gust, o tentă artistică a jocurilor.

**Field of View:** Câmpul vizual este porțiunea din spațiu percepută într-un anumit moment. Cu alte cuvinte, cât de mult putem vedea fără a mișca ochii. În mod normal, omul are un câmp vizual orizontal de 180 de grade, în timp ce majoritatea (în scădere a) jocurilor te lasă să vezi în lumea lor într-o deschidere de 90. Un FOV mai mare ar distorsiona vizibil imaginea, pentru că placa video afișează o geometrie sferică pe un ecran plat. Din acest motiv, ecranele IMAX sunt curbate. Oblivion și Half Life 2, ca să dau doar două exemple, vin însă cu un câmp vizual default, de 75°. Producătorii adoptă un unghi mai mic, de obicei, pentru a mai micșora din cerințele de sistem. Majoritatea jocurilor (la persona întâi) portate de pe console vin cu unghiuri ascuțite.

Așa cum vă puteți imagina, un FOV mai mic este deranjant pentru mulți dintre noi, de obicei pentru că joaca la PC se face mult mai aproape de monitor, ba poate da chiar și dureri de cap, provocate de răul de mișcare: ochii spun creierului că sunteți în mișcare, în timp ce urechea internă spune că nu. Exemplu invers îl puteți experimenta când mergeți cu mașina și citiți – nu toată lumea are rău de mișcare, așa că să nu vă simțiți prost dacă nu vă lese. Cu cât unghiul este mai mic, cu atât viteza cu care camera se va mișca va părea mai mare. Majoritatea dintre noi preferă să seteze FOV-ul la 90, dar presupun că, în multiplayer, mulți ar prefera să-l mărească chiar mai mult. Impactul asupra performanței este, așa cum vă puteți imagina, proporțional cu unghiul ales.

#### High Dynamic Range (<->Post

Processing: <->Bloom): Este un filtru care încearcă să amelioreze calitatea iluminării cadrelor (frame-urilor) mult mai complex decât un „simplu” Bloom. Cu ajutorul lui, programatorii pot intensifica paleta de culori, da volum razei de lumină și chiar simula felul în care ochiul

se adaptează schimbărilor bruște de luminizitate. Puteți testa fenomenul odată cu ieșirea dintr-un tunel, moment în care ochii încep încet, încet, să se acomodeze cu lumina mult mai puternică, sau invers, la intrarea într-un tunel. Cum filtrul este unul dinamic și foarte complex, producătorii încă învață să-l folosească – câteodată Bloom-ul este prea puternic, altădată efectul adaptiv prea pronunțat ș.a.m.d. - motiv pentru care este încă hăit de mulți. Când funcționează, însă, transformă jocurile în poezie luminoasă, dar și „dă foc”, așa cum va puteți și imagina, plăcilor video.

**Level of Detail:** inițial am vrut să sar peste această opțiune trăind cu impresia că se explică de la sine. După ce am trecut-o în revistă, însă, am decis că opțiunea nu este chiar atât de evidentă pe cât sună. LOD-ul modifică distanțele la care obiectele încep să-și părădă din calități, dar și distanța la

care obiectele încep să apară pe ecran. Bineînțeles, impactul asupra performanței este proporțional cu nivelul de calitate ales.

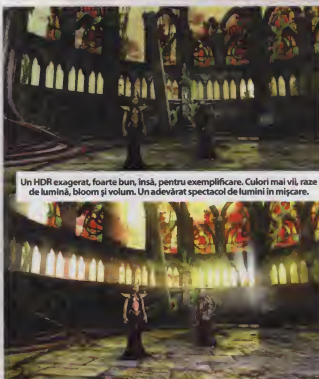
#### Motion Blur (<->Post

Processing): Este efectul, aparent, de alungire a obiectelor care se mișcă foarte rapid. În jocuri, este un filtru post procesare care dă sau încearcă să dea o tentă artistică acțiunii. Un Motion Blur subtil poate îmbunătăți calitatea imaginii sau, mai bine spus, poate păcăli creierul, care a fost învățat să se uite la filme în acest fel, ba chiar poate juca un mic rol în îndepărtarea aliasing-ului. În plus, nu folosește de obicei resurse exagerate.

#### Multisample Antialiasing (<->Antialiasing):

Inițial, Antialiasing-ul se făcea numai prin forță brută (SuperSampling/Full Scene Antialiasing), placa video randa cadrele (frame-urile) la o rezoluție mult mai mare, după care le compresă la rezoluția aleasă de utilizator. Acest procedeu a rămas unul dintre cele mai bune din punctul de vedere al calității imaginii, dar, așa cum vă puteți imagina, este un adevărat devorator de resurse. Multisampling-ul (MSAA) a ajuns o denumire generică dată unui Antialiasing optimizat. Cele mai importante optimizări sunt Edge Antialiasing, care spune plăcii video să facă AA doar pe marginile obiectelor și nu pe toată imaginea și, bineînțeles, chiar Multisampling-ul, care estompează în timp real aliasing-ul, folosind diverși algoritmi. MSAA a ajuns, cu timpul, un compromis aproape perfect între calitate și performanță și a fost adoptat de majoritatea producătorilor de jocuri – multe titluri nici nu mai pun Multisample înaintea Antialiasing-ului în căsuța de opțiuni. Cum MSAA este, însă, un cumul de funcții cu care producătorii se pot juca, omite, modifica etc. și rezultatele sunt diferite de la joc la joc. Crysis-ul, de exemplu (da, până și Crysis are bubble), nu

#### Un Motion Blur exagerat de efect, pe care mulți îl urăsc.



Un HDR exagerat, foarte bun, însă, pentru exemplificare. Culori mai vii, raze de lumină, bloom și volum. Un adevărat spectacol de lumină în mișcare.

are un AA bun în cazul faunei. Motiv pentru care mulți încă strămbă din nas când aud de Multisampling și preferă în continuare AA-ul pur.

#### Parallax Mapping (<->Bump

Mapping): Este un Bump Mapping mai complex care știe să folosească mult mai bine lumina și umbrele. Impactul asupra performanței în momentul în care B. este înlocuit cu P. nu este de obicei mare.

#### Physics Quality: Opțiunea modică/activază/îmbunătățește cantitatea

și calitatea unor „fenomene fizice” întâlnite în jocuri: modul în care corpurile interacționează cu mediul înconjurător – cad și se lovesc într-un mod realist nescriptat – efectul este numit și ragdoll; felul în care obiectele ricoșează, se rup, explodează, improșcă etc.; efectul vântului asupra vegetației și așa mai departe. De obicei, aceste calculații nu sunt făcute de placa video, ci de procesor, și pot rețeza bine de tot performanța sistemului,

cu cât alegem un grad mai ridicat al Calității fizice.

**Post Processing:** Se referă la efectele aplicate cadrelor deja procesate de placa video, de aici și numele, efecte oarecum asemănătoare cu cele pe care le putem aplica pozelor în Photoshop. Printre cele mai cunoscute sunt Bloom, Motion Blur, Depth of Field și High Dynamic Range. Din nefericire, și aici este o harababură de nedescris. Anumite jocuri așează în meniul de opțiuni grafice doar Post Processing, fără a da nicio explicație despre ce activează sau ce înseamnă scara de valori (mediu, optim, ultra etc.). Altele numesc aceste filtre Effects, dar nu întotdeauna sau nu toate sunt efecte post procesare. În altele, putem găsi Bloom, de exemplu, separat de Post Processing și tot așa. Ca ghiveciul să fie perfect, nu întotdeauna aceste efecte îmbunătățesc calitatea imaginii sau a gameplay-ului. Un Bloom prea puternic devine nenatural, un Motion Blur prea accentuat devine deranjant etc. Cum și Post Processing-ul este un cumul de funcții cu care producătorii se pot juca (omite, modifica etc.) – mă repet – și rezultatele sunt diferite de la joc la joc. În majoritatea cazurilor, impactul asupra performanței este ridicat, dar dacă artistul/programatorul a știut ce face, imaginea devine mai vie, mai plină de efecte.

**Shader Quality:** Shader-ele sunt seturi de instrucțiuni folosite în generarea (randarea) efectelor. Ele adaugă Bump mapping-ul, iluminarea, poziția și chiar și culoarea fiecărui pixel/vertex. Când opțiunea nu este spartă pe componente, este cel mai puternic consumator de resurse, dar și cel mai puternic modificador al calității imaginii. Plăcile video vin cu mici procesoare separate, care se ocupă de calcularea shader-elor. De exemplu, o placă ATI 5770 – mediocrăl de-a? – are nici mai mult, nici mai puțin de 800 de astfel de mici procesoare. În momentul în care modificăți această opțiune, de obicei, activând sau dezactivând diferitele implementări de iluminare, Mapping, umbre și chiar și texturarea.

**Tessellation** (<>Bump Mapping): Este noua paravoenire venită odată cu DirectX 11. Această „funcție” permite programatorilor să rupă poligoanele în bucăți mai mici. Astfel, Bump Mapping-ul poate deveni unul perfect, pentru că acum poate modifica cu adevărat forma obiectului pe care este, vorba vine în acest caz, aplicat. Mai puțin evident, prin automatizare, Tessellation-ul poate rotunji orice suprafață, este ca un Antialiasing tridimensional, dacă vreți. Ba mai mult, fiind o funcție dinamică, poate păstra calitățile obiectelor, când le modificăm dimensiunile. Vă puteți imagina că un măr (iar,

exemplu), din oricare din jocurile actuale, odată mărit la dimensiunea unei case, ar arăta a Picasso. Cu ajutorul Tess-ului, însă, acesta și-ar păstra forma, mai mult sau mai puțin corectă, în funcție de cât de bine este programat, la orice dimensiune. Exemplul nu este de prea mare ajutor pentru jocuri, dar efectul poate fi aplicat și în sens invers – vorba vine – obiectelor îndepărtate. Tess-ul poate îndepărta salturile în calitate observabile odată cu apropierea de, să zicem, un bloc și poate face această tranziție lină. De la un bloc cu doar 3 poligoane, văzut la 20 de kilometri depărtare, la unul cu milioane de detalii, când am ajuns lângă el. Munca programatorilor/artiștilor devine, astfel, mult, mult mai ușoară, pentru că această funcție le poate scala și rotunji munca la orice dimensiune. Pregătiți-vă ca pe viitor, când comparați plăcile video, să aruncați un ochi și la numărul procesoarelor dedicate acestei funcții. În acest moment avem doar câteva jocuri care folosesc Tessellation, scăderea în performanță a unei plăci de ultimă generație, când această opțiune este activată, fiind undeva între 5 și 15%, ceea ce este chiar extraordinar.

Dar... ceva îmi spune că „efectul” nu este aplicat într-un mod extrem sau tuturor obiectelor. Pe de altă parte, funcția fiind una nouă și complexă, am văzut, ca de obicei în jocuri, și exagerări, cum ar fi cărămizile și pietrele cu aspect de balon plin cu apă. Vîltonul sună, însă, extrem de bine.

**Texture Quality:** Texturile sunt „autocolante” aplicate peste obiectele create inițial de motorul grafic. Un zid de cărămițe peste un perete, o vopsea metalică peste cadrul unei mașini, o cutie de lemn peste un cub și așa mai departe. Modificând această opțiune, vă jucați, bineînțeles, cu calitatea texturilor – rezoluție, culori etc. și în unele jocuri, chiar și cu nivelul Anisotropic Filtering-ului și al Bump Mapping-ului. Impactul asupra performanței este variabil de la joc la joc, dar devine foarte pronunțat dacă memoria plăcii video este folosită în totalitate (rezoluții mari, texturi mari). Avantaj, plăcile video cu cantitate mare de memorie RAM.

**Triple Buffering** (<>Vertical Synchronization): Această opțiune nu are sens decât împreună cu VSync-ul. Odată activată, ea obligă placa video să creeze, dacă

are timp, un al treilea cadru (frame) și rezolvă în acest fel problemele ce pot apărea în momentul în care activăm VSync-ul. Triple Buffering-ul poate crea însă și el probleme dacă placa video are suficientă memorie RAM pentru a stoca o a treia imagine sau dacă nu este implementat în joc ca opțiune.

**Volume Effects:** Această opțiune modifică, de obicei, calitatea norilor și a razelor de lumină și, mai rar, comportamentul umbrelor, fumul și al celor. Impactul asupra performanței variază de la joc la joc, și bineînțeles, de la o locație la alta.

**Vertical Synchronization** (<>Triple Buffering): Dacă placa video produce mai multe cadre pe secundă

O poză, ruptă face cât o mie de cuvinte. Efectul de „hei-rupere” de care vă spunem că poate fi stopat odată cu activarea VSync-ului.



decît poate afișa monitorul la un moment dat, de exemplu mai mult de 120 de cadre pe secundă trimise către un monitor cu rata de reîmprospătare (refresh) de 60Hz, efectul de rupere (tearing) a imaginii își va face apariția. Pur și simplu, monitorul va prelua o parte dintr-un cadru și alta din cadrul următor. (Efectul nu poate strica placa video sau monitorul.) Pentru a îndepărta acest efect – eu aș recomanda, dacă mai aveți de unde, să mai măriți opțiunile grafice – puteți activa opțiunea Vertical Synchronization, care va obliga placa video să se sincronizeze cu refresh-ul monitorului. Astfel, dacă monitorul este setat la 60Hz, placa video va trimite maximum 60 de cadre pe secundă către el. 60 de cadre pe secundă fiind, pentru majoritatea dintre noi, suficiente în orice împrejurare. În acest moment toate plăcile video creează un cadru într-o porțiune a memoriei (buffer) și aproape în același timp vor următorul. Când primul cadru este trimis către monitor, buffer-ul este gol și placa începe să deseneze cadrul 3, buffer-ul cu numărul 2 devinind cel principal și tot așa. Dacă placa umple prea repede însă și al doilea buffer, opțiunea VSync o transformă în scaval monitorului. Nu mai are unde să deseneze cadrele și trebuie să aștepte după el. Acest lucru duce la o scădere a cadrelor pe secundă (framerate-ului) la jumătate, dar și la o întârziere (un lag) între comenzile date de jucător și execuția acestora. O soluție ar fi activarea Triple Buffering-ului, adică activarea unui al treilea buffer, dar și acesta vine cu cerințele și problemele lui. Recomandarea mea este să nu activați opțiunea VSync decât dacă este absolut necesar.

**Z-Buffer:** Această opțiune a cam dispărut din meniurile jocurilor moderne. Odată activată, ea forțea o mai mare precizie a așezării obiectelor în spațiu. În cazul în care obiectele din joc se întrepătrundeau, nu apăreau de loc sau „licăneau”, un Z-Buffer activat putea remedia aceste probleme.

Bump Mapping  
Dezactivat



Bump/Parallax  
Mapping



Displacement  
Mapping



Puterea nolui minuni numite Tessellation. Sfera inițială este rotunjită cu ajutorul Tess-ului (poate mă dă în judecată Bethesda), după care este modificată extrem cu ajutorul aceleiași funcții, modificări „reale”, de această dată, prin comparație cu B, P, sau alte Mapping-uri de efect. O poză, ruptă face cât o mie de cuvinte. Efectul de „hei-rupere” de care vă spunem că poate fi stopat odată cu activarea VSync-ului.

Diferite filtre artistice posibil activabile în Street Fighter 4.



## Concluzii, recomandări, altele

Pentru a sări în ajutorul utilizatorului mai puțin interesat de tot ce-am scris mai sus, multe din jocuri vor aprecia și recomanda automat o setare optimă în funcție de sistemul pe care îl dețineți. Iar altele vor avea doar câteva opțiuni de genul Calitate grafică, cu care să ne jucăm. Jocurile care știu să respecte și fanul vor avea întotdeauna și un meniu numit Advanced Graphics sau ceva asemănător, de unde Glorious PC Gaming Master Race (a.k.a. Specia Glorioasă a Jucătorilor pe PC) să poată să-și schimbe în voie opțiunile. Unele jocuri vin cu executabile (startere) diferite pentru setările „mai speciale” – căutați în directorul în care le-ați instalat – iar altele pun la dispoziție chiar și fișiere text de configurare, unde zeci de parametri pot fi modificați la un nivel care ne sperie chiar și pe mulți dintre noi (hal, hal). Mai întotdeauna, jocurile mai cu moț vor crea mici comunități în jurul lor care vă vor ajuta să obțineți tot ce se poate de la titlul cu pricina. De la mici sfaturi de tipul „dezarhivează fișierul x pentru a mări performanța” sau „deschide consola jocului și

scrie: fov [90]”, până la adevărate programele care modifică în bine sau în rău calitatea imaginii, a gameplay-ului și așa mai departe.

Un alt loc, în afara meniului cu opțiuni grafice prezent în jocuri, la care puteți trage cu ochiul, sunt aplicațiile care vin odată cu driverele plăcilor video. Aici puteți forța activarea unui efect într-un joc care nu-l are implementat sau care nu vă lasă să-l modificați. De obicei, scăderea performanței va fi serioasă, pentru că placa va „suprascrie” ce se întâmplă în joc, dar – mai ales în cazul jocurilor mai vechi de generație Direct X 9 – aceste experimente se pot dovedi fructuoase, dacă nu doar interesante.

Dacă stau să mă gândesc bine, găsesc că puterea de calcul a unei plăci video este extraordinară, incredibilă, chiar înfricoșătoare. Generația actuală poate calcula, crea și aplica cadrele (frame-uri) tot ce am scris mai sus și încă pe atât, pentru că nici nu ne-am atins de umbre (Shadows Effects), lichide (Water Effects), reflexii, refracții, transparențe și așa mai departe, cu o viteză incredibilă, de preferat, pentru o rulare lină, mai mare de 30 cadre pe secundă (FPS, Frames Per Second), ba, în cazul unor jocuri mai vechi, cu atât de multe cadre pe secundă, încât monitorul nici nu mai poate ține pasul.

Interesant este și faptul că nu toate opțiunile grafice odată activate

## ANEXĂ

24 Bit Z-Buffer = Z-Buffer

AAA = Adaptive Antialiasing

AA = Antialiasing

AF = Anisotropic Filtering

Bilinear Filtering = v. Anisotropic Filtering

Color Quality = Color Depth

Depth Buffer = Z-Buffer

Displacement Mapping = v. Tessellation

DOF = Depth of Field

Edge Antialiasing = v. Multisampling Antialiasing

Effects = Post Processing

Field of Vision = Field of View

FOV = Field of View

Full Screen Antialiasing (FSAA) = Antialiasing

Glow = Bloom

HDR = High Dynamic Range

LOD = Level of Detail

MSAA = Multisampling Antialiasing

Screen Effects = Post Processing

Shader Detail = Shader Quality

Special Effects = Post Processing

Supersampling Antialiasing = Antialiasing

Texture Filtering = v. Anisotropic Filtering

Transparency Antialiasing = v. Adaptive Antialiasing

Trilinear Filtering = v. Anisotropic Filtering

VSync = Vertical Synchronization

vor îmbunătăți calitatea și realismul imaginii. Mulți preferă, de exemplu, o rezoluție mai mare și un Antialiasing mai mic, o setare mai liniștită a reflexiilor, un VSync întotdeauna dezactivat, HDR doar subtil și așa mai departe.

■ ncv



1. Modelul calculat inițial de placa video, alai nu mai puțin de 35000 de poligoane. 2. Shader-ale intră în acțiune - Mapping și Effects. 3. Texturile completează produsul final.



Cu noul efect, umbrele devin mai corecte, o mai mare estompare pentru cele îndepărtate de surse și o mai mare claritate pentru cele alate.

DX11 Shadows Penumbra on





# ARMA II: Firing Range THD

GEN Action **Producător** Bohemia Interactive **Ofertant** Android Market  
Versiune Android necesară 2.2 sau mai recentă **Preț** 6.31 RON

**A**vând la bază succesul seriei ARMA, cunoscută pentru simulatoarele militare de excepție pe care ni le-a oferit de-a lungul timpului, ARMA II: Firing Range THD încearcă să aducă o parte dintre calitățile titlurilor dedicate PC-ului și pe platformele mobile. Vorbim, în primul rând, despre tabletele și dispozitivele mobile ce încorporează puternicul procesor Tegra de la Nvidia, datorită căruia ne putem delecta cu jocuri ce uimesc din ce în ce mai mult prin calitatea grafică, aproape fotorealistă în unele cazuri. Un astfel de caz este chiar ARMA II: Firing Range THD, a cărui grafică, dacă nu punem la socoteală dimensiunile ecranului pe care se desfășoară, este comparabilă cu a oricărui joc ARMA pentru PC. Însă Firing Range nu este la fel de complex, lipsindu-i mulțimea detaliilor și elementele de gameplay specifice excelentelor simulatoare militare cu care ne-am obișnuit.

Întreaga acțiune se desfășoară în cadrul unor poigoane de tragere. Pe scurt, alegi una dintre zecile de arme din listă, apoi poligonul de tragere dorit. Poate fi unul dedicat țințelor în mișcare, unde dibăcia și viteza de reacție îți sunt puse la încercare, sau unul cu ținte situate la mare distanță, perfect pentru orice lunetist de duminică.

În teorie, se joacă foarte simplu, plimbând degetul mare de la mână stângă pe ecran pentru a mișca arma, apoi apăsând cu cel de la mână dreaptă pentru a trage în direcția dorită. În practică, trebuie să fi mereu atent la forța de apăsare a degetelor pe ecran, mai ales în cazul mișcării armei, pentru a fi sigur că este suficient de mare pentru a imprima acțiunea dorită. Mare atenție când așezi de-a face cu ținte în mișcare.

Numărul mic al poligoanelor de tragere contrastează puternic cu cel al armelor, acestea fiind dintre cele mai variate și extrem de atent modelate. Fiecare armă este însoțită de specificații tehnice și poate fi admirată în detaliu din propria ei galerie 3D înainte de utilizare (un festin pentru ochi), iar ca să fie tabloul complet, multe dintre ele vin în diverse variante, cu diverse îmbunătățiri - un lansator de grenade sau un amortizor nu strică niciodată. În rest, Firing Range mai oferă posibilitatea obținerii de achievement-uri, prin acumularea



unui anumit punctaj, și o listă de lideri online, unde ne putem măsura performanțele cu cele ale altor jucători. Și cam atât... Firing Range are puține decururi și, cu toate că fiecare armă simulează un comportament balistic diferit, tot tras la țintă se cheamă. Prin urmare, s-ar putea să vă plictisiți destul de repede de el, însă pentru cei aproximativ 7 RON pe care îl cere, merită luat la mână. Grafica superbă te trimite cu gândul la un demo tehnologic, ce anunță sosirea unei generații de jocuri comparabile calitativ cu cele disponibile la ora actuală pe platforme consacrate precum Xbox 360 sau PlayStation 3, dar la o scară mai mică, ce face posibilă jucarea lor în orice moment și oriunde.

7



# Backbreaker THD

GEN Sport **Producător** Natural Motion Games **Ofertant** Android Market  
Versiune Android necesară 1.5 sau mai recentă **Preț** 15.82 RON

**P**entru mine, Backbreaker a fost unul dintre cele mai așteptate titluri sportive ale anului, însă nu pentru Android, ci pentru Xbox 360 sau PS3. Cum încă nu am primit versiunea de review pentru una dintre cele două platforme (dacă mă gândesc bine, nici nu m-am agitat suficient de tare în direcția asta), m-am bucurat că îl pot încerca chiar și pe tabletă, mai ales dacă aceasta este una cu chip Tegra. Așteptările nu mi-au fost deloc înșelate, astfel că singurul joc de fotbal american cu care mi-am dorit să cochetez vreodată a reușit să mă surprindă prin calitatea sa vizuală deosebită încă din primele momente. Texturile de mare rezoluție și decoriurile sunt fără cusur, iar animațiile personajelor cât se poate de fluide și realiste, întregul ambianță adăugând un plus substanțial de imersivitate când

nici nu mă familiarizaseam prea bine cu schema de control, darămite cu jocul în sine. Până și mulțimea din tribunele stadionului este animată!

Primul lucru pe care trebuie să-l faci în Backbreaker este să creezi un profil și să-l dai o înfățișare „locomotivă” în pielea căreia vei intra. Obiectivul jocului este să înșcrii în terenul echipei adverse, alergând cu mingea în brațe către zona de punctare. Tot aici, apărătorii echipei adverse încearcă să-ți taie elanul, iar pentru a-i evita trebuie să alegi bine viteza de alergare către zona de contact cu aceștia, dar mai ales să faci eschive la momentul potrivit - o secundă prea târziu sau prea devreme, și te poți trezi făcut pachet sub un morman de mușchi. Totul se rezumă la a înșcri, de preferat într-

un timp cât mai scurt, punctajul fiind multiplicat dacă înainte de a marca apuci să te și maimuțărești un pic, cu să-i faci adversarului în ciudă. Dar nici apărătorii de care tocmai ai trecut nu stau cu brațele în sân, pentru că pot porni în urmărire ta, pândind momentul în care te zbangui. Gestul, care îți scade viteza de deplasare, trebuie drămuț astfel încât să nu te apuce careva de codițe și să-ți rupă oasele chiar înainte de a înșcri. Pe măsură ce avansezi în joc, treaba se complică, jocul obligându-te să te încadrezi în culoare bine delimitate, dar ce în ce mai complexe și aglomerate, orice ieșire în afara lor fiind sancționată cu reîntoarcerea la linia de start. La rândul lor, adversarii sunt din ce în ce mai mulți, iar manevrele de eschivă din ce în ce mai solicitante. Răspăta nu întârzie nici ea să apară, venind mai ales sub forma unor piese noi de echipament. De exemplu, completând modul de joc Challenge ești răsplătit cu Casca Backbreaker, testul suprem constituindu-l modul Endurance, unde rezistența în fața valurilor din ce în ce mai dese de lănci din teren îți este pusă la grea încercare.

Așadar, nu cumva să ratați Backbreaker. Este provocator, alert, arată bine și dă dependență, grație animațiilor fluide și controlului intuitiv. Își merită prețul.

9



# Samurai II: Vengeance THD

GEN Action Producător MadFinger Ofertant Android Market  
Versiune Android necesară 2.0.1 sau mai recentă Preț 8,56 RON

Prima titlu din serie este unul dintre cele mai apreciate jocuri de acțiune pentru Android, astfel că așteptările de la Samurai II: Vengeance au fost mari. Jocul ni-a amintit imediat de Afro Samurai, atât în versiune anime, cât și ca joc de acțiune, pentru simplul motiv că împart aceeași rețetă – se ia un războinic, se așează într-un decor rural Japonez de pe la 1800, i se dă ca obiectiv trecerea prin sabie a mai multor bande de răufăcători ce-ți tin de urât de-a lungul călătoriei, iar în final i se pregătește o confruntare de zile mari cu „tata lor”. Dacă mai punem la socoteală faptul că samuraiul nostru are și o inimă mare, ce-l face să salveze orice consăteancă prinsă la strâmtoare, obținem un tablou și mai sângeros. Mă rog, cu condiția să și apuce...

Despre misiunea de pedeapsă a eroului n-o să vă spun prea multe. Până să-l jucați, este suficient de știut că povestea - prezentată prin intermediul unor cutscene-uri - vi se arată ochilor în cel mai pur stil manga, este fu-

mos desenată și foarte „sângeru” colorată. La rândul ei, grafica jocului în sine nu se îndepărtează de acest concept, liniile de contur accentuate și culorile aprinse creând senzația că te joci în interiorul unei cărți de benzi desenate, absorbindu-te total în povestea pe care o urmează. Schema de



control este intuitivă, iar butoanele sunt foarte ușor de utilizat în timpul acțiunii - în partea stângă a tabletei le avem pe cele dedicate deplasării, iar în dreapta pe cele de atac și rostogolire. De remarcat că atacurile sunt de două feluri: normal, atunci când sabia este scoasă brusc din teacă în vederea fetei, și puternic, atunci când lovitura vine după o scurtă pauză de... hai să-l zicem concentrare.

Oricare ar fi situația, ga-

meplay-ul este alert, iar acțiunea foarte sângeroasă. De fapt, Samurai II: Vengeance este un titlu surprinzător de visceral, drept pentru care nici nu este recomandat minorilor, însă violența a fost redată în așa manieră, încât poate fi considerată artă. Ba mai mult decât atât, mișcările samuraiului nostru au o eleganță aparte și pot face din căsapirea dușmanilor săi o îndeletnicire obsedantă.

Campania este piperată cu diverse puzzle-uri și capcane, ce vin cu succes în completarea unui joc de acțiune memorabil. Ca „hack and slash”, Samurai II: Vengeance pur și simplu strălucește. Îl recomand cu căldură tuturor, nu doar fanilor hardcore, cărora MadFinger le recomandă călduros modul de joc Survival, în care măiestria le este încercată de valuri aparent interminabile de atacatori.

9

# Pinball HD for Tegra

GEN Arcade Producător Gameprom Ofertant Android Market  
Versiune Android 1.5 sau mai recentă Preț 9,48 RON

Sincer să fiu, am preferat dintotdeauna să joc pinball pe bune, ocolind versiunile sale digitale, însă n-am reușit să evit Pinball HD for Tegra. În primul rând, jocul te învește cu prezentarea de zile mari, complet tridimensională, a mesei de pinball ce-ți va răpi multe ore din viață. Demn de remarcat că grafica excelentă este susținută de

un engine fizic foarte capabil, ce imprimă naturala experienței de joc.

Însă Pinball HD for Tegra ne oferă doar trei niveluri de joc (mese de pinball). Dar sunt mari, detaliate și cuprind toate elementele de gameplay ce definesc un joc de pinball excelent. Putem juca la scor, de-a lungul unor așa-zise misiuni, sau pur și simplu alurea, de dragul distracției, jocul reușind să surprindă cu ceva nou chiar și după două ore de joacă. Așadar, avem parte și de rejucabilitate, ceea ce ar putea face din Pinball HD un joc mai atractiv în ochii celor care se uită chiorăș la numărul mie de niveluri.

Se mai zice că Pinball HD for Tegra poate fi jucat și cu ochelari 3D, pe tabletele ce suportă modul acesta



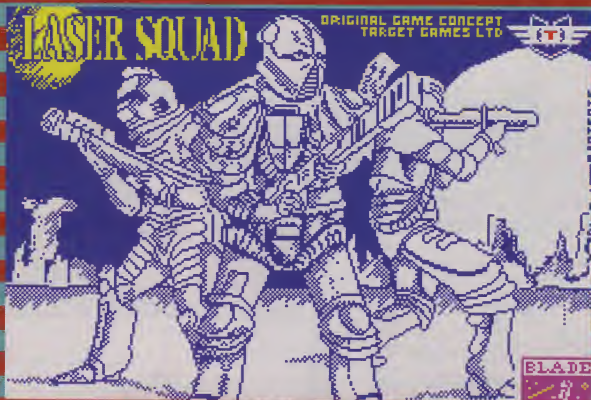
de joc. În acest fel, imersivitatea ar crește simțitor, însă nu mă grăbesc să-l joc cu ochelari pe nas, pentru că Pinball HD for Tegra este un joc de pinball excelent și fără ei.

8

KIMO



Android Market market.android.com  
Link-uri utile  
media.com/topics/tegra-superphones.html  
media.com/topics/tegra-superphones.html



## Program: LS

Fiindcă nu mai e mult până se deschide sezonul la extraterestre, cred că ar fi timpul să studiem puțin începuturile umile ale glorioasei serii de shooter-e viscerele, XCOM. Căci serie va fi! Vă vine să credeți că acțiunea furi-bundă din noul XCOM își are rădăcinile într-o plictisitoare strategie pe ture? Vă împărtășesc un mic secret despre anii '90, o perioadă întunecată din istoria gaming-ului și despre o strategie care visa în secret să devină shooter când va fi mare: tehnica rudimentară de calcul a mileniului doi nu le oferea producătorilor de jocuri libertatea de expresie artistică pe care o putem observa azi în capodopere ca Medal of Honor, Call of Duty și așa mai departe. Lipsit de orice mijloc de expresie artistică, bloom, HDR, teselare trifilată în dublu-pas cu adjuvant megalosopic DX11+, omul mileniului doi a copiat șahul până la epuizare. Să vă mai spun un secret: șahul nu te scoate din rahat când țara ți-e invadată de elemente anticreștine, iar mujahedinul nu așteaptă să-ți termine tura înainte să detonaze o carută cu pui de inorog și câțeluși albi în fața casei tale. Așadar, strămoșul FPS-ului este strategia pe ture. Ridoma umilului organism unicelular care visa cu nucleul deschis la o viață de lux și trândăvie pe uscat încă din Precambrian, Laser Squad-ul Fratelui Julian Gollop se visa FPS. N-a avut noroc, săracul, și a trebuit să se mulțumească cu statutul de strategie-cult pentru gameerii amatori de asemenea distracții, care și-au început cariera într-o perioadă în care RAM-ul se măsura în kilo. Lăsând ironia la o parte, Laser Squad a fost una dintre cele mai bune și mai arătoase strategii pe ture din anii '80 (a apărut în 1988). Și, cel mai important, a dus la apariția lui Enemy Unknown, JOCUL. Nu l-am butonat până la epuizare și nici nui cunosc fiecare chichiță, pentru că mi s-a defectat HC-ul și, până să-l dau de cap, în viața mea a apărut un PC cu Enemy Unknown, un joc căruia i-am prezis un viitor strălucit atunci când tehnica va avansa îndeajuns de mult. Hehehe.

D BREAK - CONT repeats, O:1



Chiar dacă nu e pe lista jocurilor pe care le-am muncit ca disperatul cu lunile, tin minte că m-a impresionat de-aia de mult încât să am mare grijă ce casete „reciclam” când piratam muzică și să-l recomand călduros amicilor amatori de jocuri. Singura mea nemulțumire de om care apreciază și o poveste bună în salata lui de tactică a fost lipsa unui background narativ consistent. Laser Squad se prezenta ca o colecție de șase misiuni, pentru unul sau doi jucători umani (țin minte că prima se numea The Assassins și te înșarcina cu... asasinarea unui personaj suspect, parca Sternor oricarearfi, în propria lui casă), unde informația era, vorba americanului secretos, „on a need-to-know basis”. Inșă, odată „parașutat” pe harta tactică, după o scurtă repriză de selectare și înarmare a trupelor, nu-ți mai ardea de poveste, ci doar de obiectivele misiunii. Îndeplinite prin orice mijloace posibile. Finut, tactic, conform doctrinei trupelor speciale, sau, de ce nu, ca un Gheorghe Futuristic, CoD-ian, căruia îi dai un război virtual, un lansator de rachete și un decor care poate fi distrus încetul cu încetul (țin minte că mi-am nenorocit trei oameni pentru că am apreciat greșit puterea distructivă a unei rachete când am încercat să fac o ușă acolo unde nu era). Pe lângă doza serioasă de tactică, Laser Squad le-a oferit fanilor și o grafică foarte arătoasă după standardele acelor vremuri, trebușoară care l-a ajutat să atragă noi adepți și din rândul celor care nu se omorau cu strategiile („desenate” rudimentar, căci tacticianul înrăit poate să-și construiască un război cu o riglă și câteva cartonase numerotate, n-are el nevoie de catalizatori „mecheri” pentru imaginație). Nici eu nu pot spune că mă dădeam în vânt după strategii, de obicei lucam ce-mi pica în mână, dar după câteva ore petrecute în compania lui Laser Squad, am început să privesc genul cu alți ochi. Și să vânez jocuri asemănătoare. D’ălea cu Action Points, Opportunity Fire și alte „mecherii” care definesc strategia pe ture. Căci Laser Squad (și înaintașul său, Rebelstar Raiders) este jocul căruiu îi plătește tribut o întreagă generație de TBS-uri. Adică urmașul său direct, Enemy Unknown, Jagged Alliance, Jagged Alliance 2, Silent Storm. Și alte câteva de care nu-mi amintesc acum, pe loc, dar pe care o să le văd cu siguranță transformate în shooter-e. Laser, frate!

O OK, O:

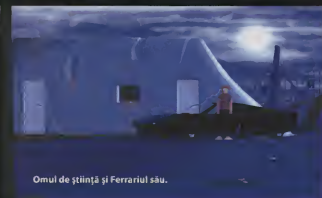
RETRO

# ANOTHER WORLD

20<sup>TH</sup> ANNIVERSARY EDITION

O altă viață





Omul de știință și Ferrariul său.

Înainte de a pune mâna pe un PC cu procesor x86, eram deja familiarizat cu jocurile de pe Commodore și Spectrum Sinclair, care foloseau vechi microcipuri - Z80 sau din aceeași familie. Deși mult mai puțin puternice și capabile să folosească doar o cantitate infimă de memorie (chiar și după standardele de acum 20 de ani), aceste microcomputere au fost terenul fertil pe care au răsărit numeroase titluri ce au rămas în istorie și ne-au marcat pe mulți dintre cei născuți cu 30, 40, chiar 50 de ani în urmă.

Așa se face că, pe la 1991 toamna (pe bune!), eram deja un împătimit jucător de Elite, Lords of Midnight sau Mercenary, asta ca să pomenesc numai o parte din multiplele motive pentru care nu am reușit să mai am o viață normală, simplă, obișnuită, de inginer familist, ever since. În acel moment, însă, în viața mea a apărut PC-ul dotat cu procesor x86. Dacă până atunci mai exista o șansă de a mă reabilita și de a deveni un membru al societății, nu un parazit jumătate enervat/jumătate amuzat al acesteia, șansa cu pricina se duse pe apa Sîmbetei, and fast. Pentru că, aproape imediat ce un bun prieten, Alin, a venit în casa mea cu respectivul PC, a sosit, pe fișiere subterane, și primul joc pentru acesta. Am avut norocul – sau ghinionul, din perspectiva familiei și a societății – ca acest joc să fie Another World.

## Redactorii LEVEL se bat

Nu știu dacă vă puteți imagina cum a fost prima jumătate a anilor '90 pentru un iubitor de jocuri... Pur și simplu, aproape că nu trecea lună fără să apară pe la mine (sau pe la alții) câte un prieten cu o discchetă floppy în mână, care să spună, cu ochii împălăjențiți de orele prelungite petrecute în fața monitorului arhaice ale vremii, „trebuie să vezi asta! e bestial! ce au făcut ăștia! bă, e incredibil!”. Capacitatea de calcul și dimensiunea crescută a memoriei numai bine ce se impușau pe atunci cu imaginația descătușată a unor creatori de jocuri ce beneficiau și de tinerețe, dacă nu inocență, măcar naivă spre prostuță, oricum credulă, a unei industrii al cărei sânjor în pârg nu fuseseră încă remarcați de mai-marii libidinogici ai eroului bancar.

Așa se face că apăreau cu o frecvență uimitoare titluri ce aduceau, fiecare, câte ceva interesant, uneori chiar nașterea unui gen. După care urmau revoluțiile acestuia, bineînțeles. Oricum, era ceva obișnuit în cerul nostru de prieteni să avem deseori subiecte de minunare, dar și de frustrare, căci la jocuri noi, cerințele noi hardware erau pastila amară pe care trebuia să o înghitim ca pe o condiție a progresului.

Pentru mine, primul joc, cel care a pomit această minunată jumătate de decadă nouăzeciștă, plină de surprize și des-



Ceva...



... a mers...



... prost.

Ajuns pe lumea cealaltă.

coperti uimitoare, a fost Another World. Credeți-mă, nu știam la acea vreme că suma de calitate a acestui titlu avea să fie reprezentativă pentru multe din aparițiile ulterioare din acel ani. La fel cum nu știam cât de privilegiat sunt că pot trăi alături de această evoluție – pentru mine totul era firesc, „a, un joc, la să-l joc!” și atât. S-a scurs mult timp de atunci până când, cu mintea un pic deșteptată și cu oarecare experiență în urmă, să ajung să sesizez la întreaga sa dimensiune unicitatea acelei perioade. Farmecul ei plin de substanță cred că este responsabil pentru tot mai accentuată tendință a redactorilor LEVEL de a se întoarce către acea epocă. Nu degeaba tocmai îmi spunea Caleb că expresia „se bat ca redactorii LEVEL pe Retro” zice multe despre jocurile de acum...

Și chiar că se bat redactorii LEVEL pe articole de ru-





Respect, Simonal



Da, este o stație de reincărcare a armelor...

brică Retro, căci tocmai am aflat că, independent și spontan, atât Caleb, cât și eu, am decis să facem un articol de Retro având ca subiect Another World, culmea, chiar în aceeași lună! Cu tactul său proverbial, Caleb mi-a cedat spațiul editorial respectiv, lăsându-mă, evident, cu complexul că articolul lui ar fi fost mai bun – ceea ce nu e deloc departe de adevăr.

## Din praf

De fapt, întâmplarea miraculos de întâmplătoare că ne-am trezit doi lucrând sincron la aceeași nostalgie nu e nici chiar atât de miraculoasă, ori întâmplătoare. Lansându-se recent jocul „From Dust”, normal că am dat peste diverse materiale care vorbeau despre creatorul acestuia, Eric Chahil, pomenind în treacă și faptul că domnia sa este cel responsabil de apariția unei capodopere din trecut: „Another World”. Hop-șa, mi-am spus, și mâna google se făcu... mda... iată!... pe GOG (Good Old Games pentru Juniori) este la vânzare o ediție aniversară prilejuită de împlinirea a 15 ani de când Another World a fost lansat... merge pe windowsuri... rezoluție crescută cât poate monitorul... INSTANT BUY!... and Instant Play!...

Primul lucru pe care l-am remarcat cu ocazia acestui replay desfășurat la 20 de ani după întâia parcurgere a jocului a fost acela că sunt mult mai prost acum. Și mult mai puțin răbdător. Dar, îmi face plăcere să îmi aduc aminte de creierul vîl și însetat cu care am privit acum 20 de ani introducerea la Another World, o secvență cinematică destul de lungă, realizată integral cu engine-ul jocului, având efecte sonore ce se azeaua dinspre, nu o să mă credeți, PC Speaker. Da, da, chestia aia care face biep-uri când sistemul semnalează o eroare de nivel scăzut, PC speaker-ul la vremea aceea nu era la toți plăci de sunet. Și cu atâta doar la dispoziție, pe un monitor VGA primitiv, cu vreo 720 kB de RAM și un procesor Intel 286 a



Uneori acțiunea se petrece pe două planuri. (01)

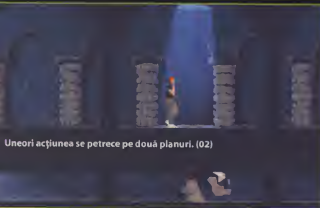
cănu frecvență îmi scapă printre neuroni de mică ce era, cu o placă grafică ISA (sau VESA?) fără de nici un fel de accelerare, nenea Eric Chahil și-a construit lumea, o altă lume, în care întroul jocului ne transporta spectaculos, cum nu o mai văzusem până atunci.

## Eric Chaykin

Un om de știință cu alură sportivă, pe numele său Lester Knight Chaykin, sosește în Ferrariul personal la un laborator, unde, în subteran, începe de unul singur un experiment ce folosește un accelerator de particule. Începe o furtună, un fulger lovește ceva instalații ale laboratorului, everything goes wrong, acceleratorul face bum! iar rezultatul este apariția unui câmp de teleportare interdimensională în jurul lui Lester, care dispare. Evident, în Univers, fie acesta și multidimensional, nimic nu se pierde, totul se transportă, așa că omul nostru de

știință ajunge într-o altă lume. Aici se sfârșește secvența cinematică introductivă și începe joaca propriu-zisă.

Care constă într-o suită de lupte și puzzle-uri, care mai de care mai grele, desfășurate în manieră side scroller cu elemente de platformă, pe parcursul unui joc suficient de lung cât să scoată unutul din tine, dar suficient de scurt cât să te lase dorind mai mult. Pe planeta pe care Lester este teleportat există un relief ostil, o faună ostilă, probabil și o floră la fel de ostilă, incununate de o civilizație ai cărei membri par să-ți fie și ei extrem de ostili. După primul contact cu oponenții animalii din joc, în care trebuie să faci față unor viermi otrăvitori și unui fel de panteră, moment în care supraviețuirea ta depinde atât de abilitatea de a folosi tastele, cât și de rapiditatea în gândire, ești capturat de rasa inteligentă a planetei și dus într-o ocnă. Pe bune ocnă, parcă ești trimis la săpat sare. Iar de acolo trebuie să scapi, dintr-o cușcă suspen-



Uneori acțiunea se petrece pe două planuri. (02)



Duel.

„Dă-te prins, Jienel”

Nu s-a dat prins. S-a dat prăjit.

Locul unuia din cele mai mișto puzzle-uri.

Uneori acțiunea se petrece pe două planuri. (03)

dată, fără a avea la dispoziție alte taste decât cele de deplasare. De altfel, cum era normal la vremea lui, jocul oferă foarte puține taste de control, practic, săgețile și CTRL sunt suficiente – 5 taste cu totul. Ei bine, închis în cușca aia, numai cu tastele de direcție la îndemână, am rămas acum 20 de ani fără nici un fel de idol. Am stat blocat acolo vreo 3 zile, eu și cu prietenul Alin pe calculatorul că-nia ne jucam Another World. Jale! Până când, spre lauda neamului femelesc, Simona, prietena lui Alin, a cerut să fie și ea lăsată la calculator. Ia să văd, mă, și eu cu ce vă faceți voi atât de trei zile încoace de nu mai faceți nimic altceva!... Și a rezolvat puzzleul în doi timpi și trei mișcări, la propria. Pe lângă angro-ul de respect pe care l-a dobândit din partea mea, Simona a reușit, din acel moment, să mă facă să mă simt ultima nurnegătoare de pe Pământ de fiecare dată când am tendințe misogine. Adică des.

Anywy, rezolvarea problemelor se baza pe faptul că

jocul are un engine fizic, nu foarte complex, dar suficient de dezvoltat și de credibil pentru a deveni element de gameplay în câteva locuri din joc. Pot spune că un astfel de engine fizic era o premieră, la fel cum era și modalitatea

foarte realistă de animare a personajelor, ori engine-ul de scriptare folosit de joc, toate inventate și programate de Eric Chahli. Mare om.

## Un pistol.

Iar, după evadare, am făcut rost de o armă, de la un gardian doborât. Singura armă din tot jocul: un pistol. Dar ce pistol! Cu o apăsare scurtă a tastei de foc se trage o salvă normală de energie, cu una un pic mai lungă se creează în fața pisto-

lului un câmp de protecție, iar la o apăsare lungă se formează un „bulgăre” mare de energie la gura armei care este lansat la eliberarea tastei de foc. Câmpul de protecție slăbește în câteva secunde, iar apoi dispare. „Bulgărele” de energie poate sparge ziduri, uși, stânci, dar și câmpurile de protecție ale altora. De altfel, și oponenții lui Lester folosesc în luptă spargerea câmpului

de protecție creat de acesta, cu ajutorul descărcării de bulgări de energie din propriile pistoale.

Credeți-mă, nici nu îmi treburile nu știu câte arme, așa cum le găsim în atâtea din jocurile apărute ulterior. Dați-mi pistolul din Another World și cuceresc Universul! Pe bune, luptele devin extraordinare de interesante când sunt purtate cu o astfel de armă, în sidescrolling 2D. Se creează un ritm aparte, dat de formarea câmpurilor de protecție, a bulgărilor de energie cu care spargi câmpurile altora și de salvele de pistol cu care încerci să-ți atingi oponenții până când aceștia nu își fac un nou câmp de protecție sau nu te ating cu focul armelor lor. Iar faptul că o singură salvă normală de energie carbonizează instantaneu pe cel pe care îl atinge nu face decât să intensifice ritmul luptei și să îi crească miza.

Ceea ce îmi aduce aminte de unul din elementele acelea care nu-ți mai ies din minte după ce parcurgi un anumit joc. În cazul Another World este vorba despre sunetul oaselor carbonizate care cad la pământ după ce ești atins de o salvă de pistol. Este incredibil cât de tare te poate enerva și afecta negativ acest sunet când Lester este cel care se face scrum, și cât de satisfăcut, împlinit și bucuros ești în triumful tău când îi auzi pe ceilalți cum se prăvălesc carbonizați. În ambele cazuri este exact

Nu puneți mâna udă pe  
întrerupător, copii!



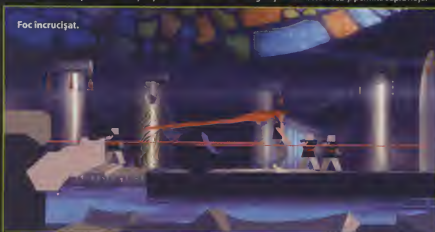
Sânge și înșip.

același sunet, dar efectele lui asupra ta sunt perfect opuse. Încă mai sunt ușor derutat de intensitatea cu care un singur, simplu element de joc, poate genera trăiri atât de puternice și antagonice, la modul la care face varză complet dorința instinctuală a trupului tău de a atășa un reflex condiționat la respectivul element de joc.

Da, lupta din Another World este neiertătoare, iar pistolul din joc dă prilejul unor confruntări memorabile, încă fără egal – asta cu atât mai mult cu cât Eric Chahi a creat câteva situații tactice foarte dificile, în care ești atacat din stânga și din dreapta simultan sau de mai mulți oponenti dintr-o singură parte. Astfel de momente transformă lupta într-o adevărată puzzle în timp real, în care trebuie să-ți gândești succesiunile de salve, de creări de câmpuri de protecție și de bulgări de energie în așa fel încât să-ți anihilezi oponentii. Repet, Another World este, încă, un joc aproape unic sub acest aspect.

## Încearcă și mori

Dar, să vă mai spun un lucru... Țineți minte cât de



Foc în cruciat.

ocoi s-au dat producătorii primului Red Faction pentru că jocul avea media destructibil – adică puteai să faci găuri în pereți de stâncă și în ziduri? Nu am nimic împotriva respectivei învârtături, întâiul Red Faction mi-a plăcut enorm, însă Another World a oferit mediu destructibil cu mulți ani înainte. Da, printre alte motive pentru care Eric Chahi poate fi considerat un ge-

nIU se află și acela că engine-ul jocului său oferea suport pentru distrugerea elementelor de mediu sau de structură. Mai mult decât atât, sunt câteva locuri din Another World în care acest lucru este folosit în mod surprinzător, cu adevărat creativ, fiind o componentă organică a unor puzzle-uri.

Ho-ho, puzzle-urile din Another World!... Well, sub acest aspect jocul nu poate fi povestit, doar experimentat la prima mână, cu răbdarea și neuronul pus la grea încercare. Atâta vă spun, dacă jocul acesta nu ar avea lupta, fie și numai pentru puzzle-uri ar rămâne în istoria industriei noastre mamă. Însă, lucrul cu care a trebuit să mă reobinuiască la această rejucare de peste 20 de ani a fost ceva caracteristic vremurilor acelea, ceea ce englezul numește „trial and error”: De multe ori în joc trebuie să mori întâi, eventual de câteva ori, ca să-ți poți da seama cum să supraviețuiești. În ziua de azi, o asemenea filosofie nu prea se mai aplică, în general se încearcă organizarea și echilibrarea elementelor unui joc în așa fel încât logica și dificultatea lui să-ți permită supraviețui-

rea printr-un minim de raționament și prin „sondarea” treptată a pericolelor – primul Portal mi se pare un exemplu în acest sens, cu o singură mică sucură, genă, ală, atunci când ești băgat în foc și trebuie să reacționezi și să gândești foarte rapid.

În Another World, cu excepția cazului în care sunteți geniali, dar și foarte îndemânatici la executarea în succesiune rapidă a unor elemente de platformă, va trebui să muriți destul de mult ca să învățați cum să trăiți. Pe undeva, asta mă duce cu gândul la tema renașterilor succesive în jocuri și la îndreptări greșite și ajutorul cunoașterii aduse prin moarte, dar divaghez, oprește-te Marius până nu începi să scrii eseul despre Planescape Torment...

## Mulțumesc, Eric!

Another World m-a ulmit acum, după ce am apucat să joc atâtea în 20 de ani, cu faptul că este o creație completă. Are luptă, are platformă, are puzzle-uri, toate la cel mai înalt nivel al originalității și inspirației, dar mai are și străluciri de frumusețe în unele din ecranele ce înfățișează planeta, inclusiv în puținele secvențe cinematice, acestea din urmă însoțite de o muzică minunată atunci, minunată și acum. De altfel, scena scurtă în care Lester privește prin geamul unui turn, pentru a vedea orașul civilizației de pe cea lume, secvență însoțită și de un acord muzical amplu, mi se pare a avea și azi un impact emoțional mult mai puternic decât cele mai elaborate animații computerizate.

Repet, aceste secvențe sunt puține, cum puține sunt din toate, pentru că jocul este scurt. Dar, pe parcursul a câtorva niveluri, nici acestea foarte mari, Eric Chahi reușește să aducă laolaltă atâtea elemente de gameplay inovative, dificile, surprinzătoare și variate, încât te lasă mască. Cred că singurul joc care m-a mai atins la modul ăsta a fost primul Portal. Aproape că aș putea spune că Another World a fost Portalul anilor '90, dacă nu ar fi un joc chiar mai bun decât atât...

Un joc atât de bun încât ecranul său final, negru, pe care scrie doar „Now go back to another Earth”, are un înțeles special pentru mine. Când m-am întors din Another World, acum 20 de ani, nici Pământul, nici eu și nici viața mea nu au mai fost aceleași – am avut norocul, sau ghinionul, ca acesta să fie primul joc de PC pe care am pus mâna.

P.S. Vă recomand să vizitați site-ul lui Eric Chahi dedicat acestui joc – [www.anotherworld.fr](http://www.anotherworld.fr) – unde veți găsi multă informație interesantă pe acest subiect. Merită.

■ Marius Ghinea

Ofertant: [www.gog.com](http://www.gog.com)

## Heaven

<http://www.gudmagazine.com/games/heaven/>

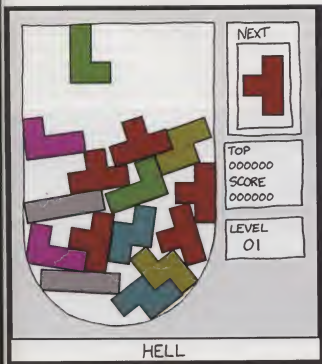
Tetris a împlinit 27 de ani anul acesta și este, fără doar și poate, unul din pietrele de temelie ale jocurilor moderne. O poveste interesantă în care Alexey Pajitnov, inventatorul jocului, nu a putut profita, inițial, de pe urma creației lui, pentru că aparținerea statului rus. Jocul este încă în Cartea Recordurilor drept cel mai jucat joc al tuturor timpurilor. Nici nu e de mirare: a ajuns pe toate device-urile

imaginabile. Sute de moduri au fost create, chiar și cu oameni... adevărați. Arhitecți și designeri de mobilier au fost inspirați de joc. Poți găsi până și ghișee (vreau și eu!) cu forma pieselor de Tetris. Au apărut chiar și scheiuri cu Tetris, dintre care „The Tetris God” mi se pare chiar foarte bun. Jocul nu pleacă nicăieri și pare că nu ne va plictisi niciodată. De fapt, nebunia continuă pentru că scheiul de mai sus a ajuns să inspire un producător să facă un nou tip de Tetris. Cel în care și dacă vrei să pierzi, nu prea poți, pentru că din când în când Zeul Tetrisului îți trimite o piesă perfectă. Poza spune cât o mie de cuvinte. Un Tetris venit din rai pe care poți să-l joci spre nemurire.

## Hell Tetris

<http://www.kongregate.com/games/banthar/hell-tetris>

Aici jos, pentru cei mai afulșii, avem Hell Tetris. Un tetris în care, dacă reușești o linie, ei se pare cel mai extraordinar lucru pe care l-ai făcut vreodată. Dar o linie înseamnă și un nivel mai mare, pentru că în iad nu te joci. Îmi place, însă, mai mult decât ăla de sus (freak). M-a chinut zile întregi, până m-a lăsat să fac 3 linii, după care m-am recunoscut învins. Nu știu ce au mâncat cei de pe primele poziții din tabela de scor, dar eu nu mai vreau. Cel puțin nu acum, când e treabă multă la munci, iar acasă e Xenoblade de terminat. Dar, dacă tot v-ați pomit pe Tetrisuri, vă mai recomand: 99 Bricks, tot de pe același site. L-am mai recomandat eu, dar mi se pare în continuare cel mai inteligent Tetris non-conformist; Tetris Friends, pentru un online competitiv de calitate. Și poate câteva 3D, dar nu am găsit unul online care să mă convingă pe deplin. Mai repede încercați Hexit, alt joc cu o mie de clone inventat de același Alexey Pajitnov.



## Cyclomaniacs 2

<http://www.kongregate.com/games/turboNuke/cyclomaniacs-2>



Dacă nu vă place să vă plimbați cu bicicleta, să vă dați peste cap, să mergeți pe roata din spate, să vă dați drept Viking, Zombie, Chuck Norris, Ninja, Elvis, ca să numărăm doar 10% din ei, dacă nu vă plac cursele contra cronometru, challenge-urile, minijocurile, boost-urile, traseele nenumărate, jocurile făcute cu pasiune, upgrade-urile, hopurile, atunci acest titlu nu este pentru voi. Dintotdeauna mi-au plăcut flash-urile cu motociclete în care ești pus pe un traseu greu și ești rugat să-l parcurgi fără să caz. Cyclomaniacs este mult mai bun, pentru că adaugă alți 9 competitori trăsnici cu care să te bați; te obligă să faci cât mai multe acrobații pentru a umple o bară care activează un boost fără de care nu prea ai șanse de a câștiga cursele; are un pic de RPG, bani și upgrade-uri; bicicletele sunt mai greu sau mai ușor de controlat în funcție de greutate, formă și dimensiune; și, nu în ultimul rând, are haz! Un joc dus la perfecțiune de o echipă pasionată. Cel mai bun de acest tip.

## WonderPutt

<http://www.dampnate.com/wonderputt>



S-puneam numărul trecut că ar trebui să existe mai multe jocuri (mai ales flash-uri) în care incredibil să te bufească-n râs la tot pasul. Ei bine, am aflat că mă mulțumesc și cu incredibil care să mă bufească-n surprindere la tot pasul. Ce vedeți mai sus este gaura cu numărul 7 a unui joc de minigolf demențial. Are el câteva probleme cu perspectiva, dar, în rest, este o lecție de design, efecte, tranziții și idei. V-am spus că arată demențial? Arată demențial, și are și rejucabilitate, pentru că, odată terminat, puteți relua oricare dintre găuri pentru a le perfecționa. Are chiar și challenge-uri - dar care joc nu le are acum - iar pe Kongregate chiar și achievement-uri, adică... da. Dar cel mai interesant, pe pagina producătorului puteți găsi un jurnal în care sunt descrise pas cu pas schimbările, hopurile și compromisurile făcute pentru a ajunge la o concluzie.



# COLONIȘTII DIN CATAN

## ORAȘE ȘI CAVALERI

**Bazat pe formula științifică  
Oaie + Fier = Cavalier**

**C**red că v-am povestit deja despre Coloniștii din Catan într-un număr precedent (aici ar fi un link dacă LEVEL ar fi în format digital), dar ca să vă reamintesc, Catan e un joc economic competitiv bazat pe managementul resurselor. De câte ori pot, îl descriu ca „un Monopoly care nu e plictisitor”. E ușor de învățat, are grad foarte mare de rejucabilitate și e un mod excelent de a introduce pe cineva în boardgames.

Acum câteva săptămâni m-a contactat un nene pe care-l cunoașteam de mai mult timp de la Ideal Board-Games (Catan.ro), care mi-a spus că urma să lanseze pentru prima oară în limba română una din extensiile pentru Coloniștii din Catan – Orașe și Cavaleri – și dacă nu cumva m-ar interesa să fac un review. „Sigur, doar să-mi trimiți jocul. De joc de bază am de unde să fac rost”. Și așa m-am pricopsit cu o cutie de patru kilograme în care erau nu mai puțin de 6 cutii: una mare cu jocul original, două la fel de mari cu fiecare din extensiile apărute și trei mici cu extensiile pentru 5-6 jucători pentru fiecare din ele.

De primul expansion, Navigatorii din Catan, o să vă povestesc într-un număr următor. În vederea lansării lui Orașe și Cavaleri, o să-mi direcționez toată atenția asupra lui. Pentru că merită.



Exemplu standard, fig. 1

### Conținut

Cutia, pentru cunoscători, e de aceeași dimensiune ca și cea a jocului original, dar mai mult pentru prezentare și pentru a da bine pe raft. În cutie sunt patru seturi de piese noi: ziduri pentru orașe, upgrade-uri de la oraș la metropolă, câte șase cavaleri, o corabie și multe, multe coifuri gri.

Pe partea de carton există patru cadre colorate cu trei forme de U pe care era să le arunc. De două ori.

Acestea reprezintă orașele jucătorilor și gradul acestora de dezvoltare. Nivelurile de dezvoltare sunt reprezentate tot de niște jetoane de carton. Pe lângă toate acestea, mai există un zar cu șase fețe de culoare roșie și unul care

pe trei fețe are o corabie neagră, iar pe celelalte câte un castel galben, albastru sau verde. Există trei cărți noi similare celor de resurse, care se numesc „mărfuri” și reprezintă varianta rafinată a resurselor. Pășunile produc oi și textile, pădurile lemn și hârtie, iar munții minereu și bani. Costurile, de asemenea, sunt schimbate puțin. În sensul că dispar unele și apar altele, dar despre asta mai încolo.

### Progres

Și, odată cu acesta, vechiul trebuie neapărat să dispară. Astfel, unul din zarurile albe din jocul de bază este înlocuit cu cel roșu din motive nu doar estetice, iar pachetul cu cărți de dezvoltare dispare cu desăvârșire, fiind



# CONCURS

## Câștigă una dintre cele 20 DE EXTENSII CATAN sau JOCUL DE BAZĂ!

Pentru a intra în competiție, trebuie să ne scrii când și cum ai învățat să joci Catan, în minimum 50 de cuvinte, iar dacă nu știi încă să joci, spune-ne când și cu cine vei juca prima dată! Vom organiza o tombolă și vom extrage 20 de norocoși, premiile constând fie în jocul de bază, fie în extensii, la alegerea câștigătorului!

**Cel mai interesant mesaj va fi recompensat cu un premiu surpriză!**



Așteptăm e-mailul tău pe adresa [contact@idealboardgames.ro](mailto:contact@idealboardgames.ro). Nu uita să menționezi extensia pe care o dorești sau jocul de bază (dacă nu îl ai deja) și adresa (telefonul și orașul în care locuiești sunt obligatorii) la care îți putem trimite premiul.

înlocuit cu cele trei pachete de cărți de progres.

Spuneam mai devreme de zarul cu castele pe el. Culoarele acestuia (galben, albastru și verde) corespund celor de pe cadrul de dezvoltare al orașului și pachetelor de cărți de progres: galben pentru comerț, albastru pentru militar și verde pentru tehnologie.

Cea mai importantă diferență este că orașele nu mai produc două unități din aceeași resursă decât în cazul cărămizilor și al cerealelor, celelalte fiind înlocuite, în schimb, cu o resursă și o marfă, iar scopul unic al mărfurilor e de a cumpăra niveluri în plus la orașe. Cu textile se cumpără upgrade-uri de comerț, bani – militar și hârtie – tehnologie. A, și încă ceva: fiecare jucător

începe cu o așezare și un oraș.

### Tech Tree? In MY Catan?

Al înainte să începi! Mai știți că fiecare hexagon de pe hartă are câte un număr de la 2 la 12 pe el? Bun. Perfect.

O tură începe cu aruncarea zarurilor și citirea lor în ordine următoare: întâi se citește zarul cu simboluri. Corabia indică apropierea flotei barbare de Catan. Dacă e unul din castele, se va citi culoarea acestuia (care indică domeniul de dezvoltare al orașului) și valoarea de pe zarul roșu, care indică nivelul de dezvoltare necesar pentru a trage o carte de progres pe acel domeniu. După aceasta, tura continuă în mod normal, suma zarurilor indicând zona care produce resurse.

Progresele comerciale se concentrează cel mai mult pe resurse și pe obținerea acestora. Cele militare au de-a face cu soldații sau căteodată cu furtul (prin spionaj) de resurse de la alții jucători, dar de departe cele mai utile sunt cele verzi de tehnologie. Acestea oferă și resurse și expansiune. Ca să nu mai spun de puncte câștigătoare, accelerări și așa mai departe. Un motiv în plus de a te concentra pe verde este faptul că un domeniu de dezvoltare ajuns la nivelul trei oferă un bonus special: Comerțul oferă posibilitatea de a schimba mărfuri în raport de 2:1. Domeniul militar oferă posibilitatea de a avea cavaleri de elită (nivel trei), dar cel

tehnologic spune că, oricând o aruncare de zar nu îți oferă resurse, poți să iei de la bancă orice resursă vrei tu. Ceea ce e exact ceea ce-ți lipsea Catanului. Un mod prin care jucătorii ghinioniști să nu fie defavorizați! Cuplați asta cu cărțile foarte puternice de progres și avem un domeniu superior celorlalte.

Domeniile au câte cinci niveluri, iar odată ce un jucător atinge nivelul patru în orice domeniu, poate lua două turnulețe de plastic și să le așeze unui oraș, transformându-l în metropoli și mărindu-i valoarea cu două puncte. Dacă un alt jucător ajunge la cinci, în schimb, va lua în schimb definitiv statutul de metropoli pe acel domeniu.

Încă o adiție sunt zidurile. Acestea au doar scopul de a proteja jucătorii de a arunca din mână jumătate din resurse în cazul în care apare un 7 pe zar (acesta obligând de obicei jucătorii cu 7+ cărți în mână să arunce jumătate din acestea), iar fiecare zid al unui oraș crește această limită cu două cărți. Dar cea mai importantă componentă este nobilul cavalier.

### Cavalierismul nu a murit!

Cel atenți știu deja că un cavalier costă o oale și o bucată de fier. Acesta intră pe hartă de nivel 1. Plătind încă o dată costul de recrutare, acesta poate fi updatat. Astfel, un cavalier de nivel doi are forța echivalentă cu doi cavaleri de nivel 1 și unul de trei valorează cât... ați ghicit. Fiecare jucător are acces la câte doi cavaleri de fiecare nivel, iar numărul lor e relevant doar în cazul în care vreți să îi folosiți la mai multe lucruri, adică aproape niciodată.

Un cavalier „conțează” doar în momentul în care este activ, adică jucătorul a plătit o resursă de cereale și i-a pus un coif pe cap. Din tura următoare activării, cavalierul poate fi folosit. Una din acțiuni este deplasarea. Un cavalier poate sta oriunde în rețeaua de drumuri a unui jucător cu condiția ca acesta să nu aibă orice fel de oraș acolo. Dacă acest drum îl intersectează pe al altui jucător, intersecția respectivă este considerată blocată, putând astfel fi întrerupt „Cel mai lung drum”.

Dar astfel de măgării pot fi contracarate de un cavalier inamic adiacent care, dacă este activat, poate alunga un cavalier adversar. Acesta trebuie să se poziționeze într-un loc în care are voie să stea. Dacă nu există, cavalierul va fi distrus. Iar una din cele mai importante funcții ale cavalierului: poate muta hoțul dintr-o zonă adiacentă intersecției.

Acum... războiul. Periodic, flota barbară va ajunge pe Catan și va ataca. Forța atacului lor va fi egală cu numărul orașelor de pe hartă, iar forța jucătorilor egală cu numărul nivelurilor cavalerilor activați. Astfel, dacă forța jucătorilor este mai mare sau egală, aceștia vor câștiga, iar cel care a contribuit cu cea mai mare forță la luptă va primi un punct de victorie. În caz de înfrângere, jucătorul cu forța cea mai mică va trebui să își retrogradeze un oraș la rangul de așezare.

### Concluziile din Catan

Orașe și Cavaleri e un expansion care aduce foarte multe elemente noi la Coloniștii din Catan și oferă jucătorilor mult mai mult dinamism și mai multe posibilități de a obține victorie. Cu siguranță îl recomand fanilor Catan... și nu numai!

■ Paul Policarp



Iar, câteodată, Cthulhu e hoțul...

Ofertant: [www.thrustmaster.ro](http://www.thrustmaster.ro) Preț: 799,99 RON

Un Ferrari într-o valiză

# THRUSTMASTER

## Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition

**T**ocmai ce primim la test un volan de la Thrustmaster: Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition. Nu e vorba tocmai de o noutate, ci mai degrabă de o raritate în lumea volanelor destinate jocului pe PS3 și PC. Înșă tocmai elementele care îl deosebesc de restul produselor de gen fac din Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition un subiect bun pentru rubrica noastră de hardware, chiar și la un an de la lansarea sa pe piață.

În primul rând, ceea ce probabil ați observat deja cu toții, sunt foarte rare spre inexistente volanele care au un nume atât de lung și complex precum Thrustmaster Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition. Sunt conștienți că un asemenea nume ajută enorm la identificarea produsului de către cumpărători și la creșterea vânzărilor, chestie de care cei care au inventat denumiri ca iPod, Xbox sau Wii ar trebui să țină seama, revizuiindu-și strategiile de marketing învechite. Dar, dat fiind că numele produsului ăsta cam stă în gât când trebuie



să-l scriu în 'șpe exemplare, vouă revenindu-vă travaliul la fel de îngrat de a-i cîti de tot atâtea ori, m-am gândit să-l scurtez cumva. Abrevierea mecanică, fără artă și inspirație, ar fi sunat cam așa: TFW GT C 430 SE. Well, speaking of a cădea din lac în acul de perfuzie... Așa că m-am gândit un pic și cred că formularea „Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE” deși oricum prea lungă la rîndul ei, este cea mai bună pentru a descrie falnicul obraz subțire al producătorului italian de mașini sport, fără a decupa nici un pic din monumentalitatea apariției siglei acestuia pe produsul de față. Vouă vă rămîne sarcina de a ține minte că vorbim de un volan Thrustmaster și că SE înseamnă Scuderia Edition...

## All inclusive

În al doilea rînd, un alt element de raritate fundamental al anterior prescurtatului întru denumire Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE este constituit de faptul că acesta nu este un simplu volan, ci un volan montat pe un cockpit. Da, ați auzit bine, volanul este, de fapt, chiar un cockpit.

Adică, în loc să vină la pachet cu o clemă și cu șuruburi pentru prinderea de o masă, Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE conține și masa, și șuruburile, ca să zic așa.

Lucrurile se prezintă simplu. Pe o bază largă și grea sunt montate pedalele – de accelerație și frînă – iar de marginea aceleiași baze este prins un tub metalic cu profil dreptunghiular la capătul căruia se află volanul propriu-zis. Se poate regla unghiul pe care acest tub îl face cu baza, dar și lungimea tubului. Pentru ambele operațiuni se folosesc șuruburi: unul pentru lungime și două pentru unghi. Șuruburile sunt metalice, cu cap de plastic, mare, anume profilat pentru a putea fi apucate și rotite cu mîna, lucru care se face destul de ușor și fără probleme.

Practic, la 5 minute după scoaterea din cutie, este de așteptat ca orice utilizator să fi reglat volanul-cockpit Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE la dimensiunile și unghiul cele mai potrivite cu propria persoană, dar și cu locul în care acesta va fi folosit – lângă o sofă sau un scaun. Din experiența mea, Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE a putut fi adaptat atât pentru folosire stînd pe scaun, cât și pentru canapeaua din sufragerie. Mai mult, fie că ești copil sau adult, acest volan poate fi configurat în așa fel încît să fie comod în utilizare, pentru un interval de înălțime a utilizatorului suficient de mare astfel încît să nu existe situații în care să apară nepotriviri.

În timpul folosirii volanului Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE în jocuri, am observat faptul că baza acestuia este suficient de largă și de grea pentru ca să nu apară mișcări de balans lateral sau față-spate. Iar la stabilitatea beton a acestui cockpit cu volan contribuie și calitatea asamblărilor reglabile, cele cu șuruburi, de care v-am pomenit, destinate reglării unghiului și lungimii tubului pe care este prins volanul. Odată strânse

aceste șuruburi, ansamblul capătă o rigiditate surprinzătoare, care permite extrem de pușin joc unghiular (ce nu se simte, practic, în curse) și nici un fel de joc lateral.

Mai mult decît atât, pentru a asigura perfect această rigiditate, producătorii au profilat axul celor două șuruburi cu care se reglează unghiul în așa fel încît acestea pot fi strânse și cu o cheie clasică de 10. Am apreciat această facilități, folosind strîngerea, dar mai ales desfiletarea respectivelor șuruburi, cu ajutorul cheii,

unealtă ce ușurează mîna operațiunile și fără a mișca în via în care înfietarea a fost făcută cu mîna. Ceea ce nu poate decît să fie o dovadă a raționalității concepției a acestei asamblări.

## De colecție

Aș vrea ca un lucru să fie cît se poate de clar în ceea ce privește Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE. Este important să vorbim despre el și ca despre un cockpit demontabil, deoarece acesta este un semnificativ „selling point” al acestuia, iar produsele similare – dar nedotate cu volane – sunt foarte puține. Nu mă refer aici la ansambluri complete de scaune de pilotaj cu suport pentru volan și pedale, precum cele de la Playseat, sau cockpit-uri în toată regula, așa cum este RennSport







Cockpit de la Fanatec. Conurența directă, dar fără de volan, pentru Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE, ar fi Wheel Stand Pro și Fanatec RennSport Wheel Stand, care, în fond, sunt numai niște simple suporturi demonstrabile pentru volan și pedale.

Față de acestea, în opinia mea, Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE are avantajul unei rigidități sporite, dar și pe cel al lipsei unui ax central pe care să fie montat volanul și care să stea taman între picioarele jucătorului. Suportul volanului în cockpitul Thrustmaster nu deranjează picioarele, în nici una din pozițiile normale de utilizare a acestuia. Sincer, aș vrea să văd un astfel de mini cockpit, dar făcut anume pentru a putea fi folosit cu orice din volane sau pedale existente pe piață. În opinia mea, Thrustmaster au găsit o soluție constructivă foarte bună pentru un cockpit ușor de pilotat și de stocat într-un dulap, dar care să fie rigid, reglabil și comod.

Da, după cum spuneam, Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE nu doar că se montează foarte simplu, dar se și demontează la fel de ușor, după care poate fi apucat de mânerul ca de valiză cu care este dotat și transportat până în spațiul de stocare pe care îl considerați cel mai potrivit din casă. Mai mult decât atât, volanul propriu-zis se poate detașa de tubul metalic, prin simplă apăsare a unei mici pârghii – motiv pentru care contactele se realizează printr-un cablu exterior, ce se introduce într-o mufă specială de pe volan și se asigură prin înfiletare. Nu doar că această operațiune deloc complicată se execută imediat, dar ea asigură ocuparea de către cockpit, în poziția plată, a unui volum cât mai mic.

Astfel, este foarte ușor să vă instalați și dezinstalați rapid cockpit-ul în sufragerie, fără a declanșa o reacție adversă disproporționată a jumătății feminine, care niciodată nu înțelege pasiunea fără margini a unui bărbat pentru

tot ce are motor și aripă deportantă – de parcă aceeași pasiune îndreptată către vagin și sfârcuri ar alfabetiza vreun șlii... Iar faptul că legătura la computer sau la consola PlayStation 3 se face wireless elimină cablul USB din întreaga afacere, ceea ce, să o recunoaștem, este de natură să atragă o opinie favorabilă din partea membrilor familiei preocupate de etica și estetica spațiului locuibil în comun. Evident, pentru funcționarea wireless este necesar să introduceți în locașul din baza cockpitului, anume prevăzută în acest scop, patru baterii AA, care „țin” timp de aproximativ 50 de ore de funcționare a volanului.

Este de remarcat faptul că Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE e foarte bine realizat și ca estetică a designului, nu doar ca ergonomie și rezistență mecanică, motiv pentru care nu este deloc imposibil ca argumentul vizual, cu care acest cockpit își poate impune locul permanent într-o sufragerie, să le sensibilizeze chiar



și pe butonierele cu logo-ul Ferrari, tematica Ferrari este înlocuită cu cea a imprimărilor pe gust și transformate în meniuri electronice colectabile de către fanii înrădăcinați în producătorul italian.

## Configurabilitate

Bun, am înțeles din cele zise până acum că Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE este un cockpit lejer pilabil și deplabil, deplasabil și amplasabil, rigid, corespunzător ergonomic dimensiunilor utilizatorilor și scaunului/canapelei pe care aceștia stau așezați când se joacă de-a conducătorii auto, dar, cum funcționează acest produs ca volan?

Păi, după ce instalezi cele mai noi drivere aflate pe site-ul Thrustmaster și apoi introduci într-un port USB al computerului micul stick wireless livrat în pachetul Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE, totul se desfășoară conform așteptărilor. Butonul și cursa volanului și pedalelor pot fi verificate din panoul software de control al driverelor. Atenție! Majoritatea jocurilor actuale tratează pedalele de accelerație și frână ca fiind două axe separate ale controlerului de joc, dar titlurile mai vechi folosesc un mod la care s-a renunțat între timp, anume cel în care ambele pedale împart o singură axă. Pentru compatibilitate, Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE oferă câte un preset pentru a amândouă modulele de configurare a pedalelor, dar, este posibil ca modul vechi să fie cel activat pe volan la început – așa cum mi s-a întâmplat mie. Din câte am observat, nu se poate comuta pe celălalt mod de configurare, cel în care fiecare pedală are o axă proprie, folosind panoul de control software al Thrustmaster. În manual, pe care l-am descărcat tot de pe site-ul producătorului, se arată foarte clar cum comutarea de la un mod la altul se face numai „în hardware”, adică apăsând combinații ale butonelor aflate pe volan. Am urmat sfatul manualului și am trecut fără probleme pedalele în modul de funcționare în care fiecare are propria sa axă.

De altfel, toate funcțiile volanului Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE se pot configura în hardware, ceea ce este un avantaj când vine vorba de folosirea acestui dispozitiv cu o consolă PS3, care nu oferă multe posibilități de configurare unui volan, dacă jocul nu o face în mod extensiv. Dar jocurile de consolă sunt sărace în astfel de funcții, cu excepția GTs, care nici ele nu excelează la capitolul setărilor de volan, să o spunem pe ală dreaptă, în schimb are configurații default foarte bune.

Așa că am fost mulțumit, după o lectură mai amănunțită a manualului volanului, să pot avea, la vârfurile degetelor, toate setările disponibile pe un volan Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE.

## Cauciucul și magnetica pedală

La capitolul butonerie, Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE stă bine în ce privește numărul și amplasamentul acestora, fiind foarte asemănător în privința asta cu modelul Thrustmaster Ferrari F430 Force Feedback, inclusiv în ce privește prezența micului comutator cu poziții multiple numit Manettino – lucru care nu mă surprinde, deoarece ambele volane sunt concepute să fie o replică a volanului real aflat pe un Ferrari F430.

O singură nemulțumire am în ceea ce privește amplasamentul butonelor de pe volanul Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE: cele două butonere așezate pe volan, exact în locul de contact cu suprafața acestuia a degetelor mari, în timpul jocului, la manevre mai rapide sau neașteptate, mi s-a întâmplat să apăs respectivelor butonere, motiv pentru care am scos de pe ele orice funcție din joc – lucru care arată clar că amplasarea lor este neinspirată.

Ca și în cazul modelului Thrustmaster Ferrari F430 Force Feedback, suprafața volanului Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE este complet acoperită cu cauciuc, care oferă, pe lângă o senzație tactică plăcută, și o aderență fără cusur a palmelor la volan în timpul cursei, chiar și dacă vâsă transpiră mâinile. De altfel, producătorul a avut grijă să mai acopere cu cauciuc și o altă suprafață importantă, anume cea din zona pedalelor, ceea ce previne alunecarea călcăielor la acționarea pedalelor de accelerație și frână, oferind picioarelor o poziție stabilă.

Iar această stabilitate este necesară, deoarece Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE este dotat cu același fel de pedale ca și Thrustmaster Ferrari F430 Force Feedback, pe care eu, personal, le consider cele mai bune, ever, din ceea ce este disponibil la prețuri sub 1000 de lei. Unul din motivele acestei preferințe proprii pentru pedalele de F430 Force Feedback este forța sporită necesară pentru

## Tehnologia H.E.A.R.T.

Am mai pomenit această tehnologie, în articolele anterioare dedicate altor produse Thrustmaster, precum volanul „amiral” T500 RS și joystick-urile Hotsi Warthog și T.16000M. Acolo reamăncam cât de mult îmbunătățește H.E.A.R.T. experiența de joc, manifestându-mi dorința de a vedea și alte produse care o încorporează.

Iată că dorința îmi este îndeplinită și de Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE, care folosește, tocmai pentru detectarea mișcării volanului, un senzor magnetic bazat pe efectul Hall – de la care vine și abrevierea H.E.A.R.T. (Hall Effect Accurate Technology). Practic, în locul unui potențiometrul analogic, precum la vechile joystick-uri și volane, se pune un senzor Hall, care „câșteș” mișcarea unui magnet. Nu există contact mecanic direct între aceste componente, deci nu există uzură. Pe lângă acest fapt, mai este importantă și acuratețea tehnologiei H.E.A.R.T., datorată tot eliminării angrenajelor mecanice, care permite o mișcare foarte lină, constantă, a componentelor în mișcare. Când la acestea se mai adaugă și un controler care digitalizează pe cât mai mulți biți informația transmisă de senzorul Hall, precizia în controlul jocurilor devine inegalabilă, oferind un gameplay mult îmbunătățit – cum am observat la T500 RS, Warthog și T.16000M. Sub acest aspect, cu un controler pe 12 biți, Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE este bine dotat, numărul de valori citite la o rotație completă a volanului fiind de 4096, suficient pentru a asigura o experiență de joc superioară, fără uzura și dereglările pe care le aduceau în trecut potențiometrele analogice. De altfel, Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE m-a făcut să-mi doresc foarte mult un volan până în 1000 de lei, cu force feedback, trei pedale (inclusiv ambreia), lar frâna cu magnet, roți dințate elicoidale, 720° de rotație, controler pe 14 sau 16 biți și tehnologie H.E.A.R.T., care nu ar trebui neapărat să aibă un schimbător de viteze altul decât cu padele, un eventual schimbător secvențial sau H putând fi disponibil separat, ca upgrade :-). Thrustmaster, se aude?





apăsarea lor – curcile sunt semnificativ mai puternice decât la alte volane. Pe deasupra, cireașă de pe tort, pedala de frână încorporează un magnet FOARTE puternic, orientat cu un pol de același semn către un magnet corespunzător încastat în baza pedalelor. Când apeși pedala de frână, spre capătul cursei acesteia, cei doi magneti se apropie și încep să se respingă tot mai tare, FOARTE tare. Senzația de realism și controlul suplimentar pe care le oferă la frânare această găselniță tehnică sunt inegalabile, după cum vă spuneam. De aceea, am fost foarte mulțumit să descopăr exact aceleași pedale și pe Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE – sper că Thrustmaster vor păstra ideea acestui model de pedale în toate volanele lor viitoare.

Una din explicațiile pentru rigiditatea de care dă dovadă cockpit-ul Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE este tocmai aceea că volanul cu care acesta este dotat nu exercită asupra ansamblului forțe din cale afară de puternice, eventual cu schimbări rapide de sens al aplicării lor, în funcție de condițiile cursei/ traseului/ automobilului, iar asta pentru că Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE nu este dotat cu un volan cu force feedback, ci cu unul în manieră clasică, cu resort. Bine, l-am desfășurat și m-am uitat înlăuntrul: nu este un arc care trage de volan pentru a-l aduce înapoi la centru, ci o coardă elastică. Aceasta este o soluție tehnică veche și verificată, care funcționează fără probleme de fiabilitate și oferă o senzație naturală la rotirea volanului, opunând o rezistență moderată, dar suficient de mare pentru revenirea firească a acestuia la poziția de centru.

Trebuie să recunoașc faptul că, obișnuit fiind cu Thrustmaster-ul meu F430 cu force feedback, am avut o dificultate semnificativă să mă adaptez la Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE, deoarece obișnuiesc să țin

## CALIBRAREA CENTRULUI VOLANULUI

Cei care au volane cu force feedback știu că, la conectarea unui astfel de volan sau la pornirea unui calculator la care acesta este deja conectat, el se rotește de câteva ori complet. Această mișcare este necesară pentru calibrarea volanului, inițializarea lui. De altfel, este bine că, înainte de prima folosire a volanului după o pornire a sistemului, să apăsați, măcar o dată, până la capăt, pedalele, în același scop – pentru a le calibra. Problema cu un volan fără force feedback este aceea că nu este dotat cu un motor care să execute automat această operațiune, motiv pentru care este indicat să rotiți voi înșivă volanul, complet, după o pornire a sistemului sau după conectarea la acesta.

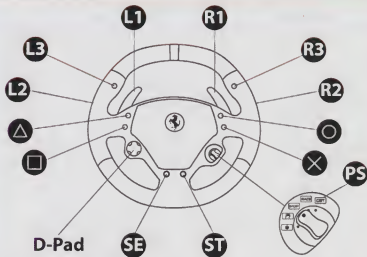
Dar, pe de altă parte, volanele lipsite de force feedback, care se bazează pe resorturi elastice pentru a le readuce în poziția de centru, pot dezvolta pe parcursul timpului, prin uzură, o descentrare a poziției de echilibru a volanului, adică acea poziție în care acestea se stabilizează atâta vreme cât nu acționăm asupra lui. Ideal este ca poziția aceasta să fie perfect centrală. Dar, prin folosire repetată, este posibil ca resorturile elastice ale volanului să se uzeze inegal și să tragă mai tare într-o parte. La un volan de calitate, această deviație treptată este foarte mică, de cel mult câteva grade.

O asemenea valoare a descentrării ar fi neglijabilă dacă ea nu ar determina o mică tendință de viraj al mașinilor din joc către partea spre care volanul este

rotit când este în echilibru, adică atunci când nu acționăm asupra lui. Este drept că putem ajusta permanent volanul în joc, compensând cu mâna tendința volanului de a sta descentrat – dar asta devine obositor și nepăisitor. Soluția cea mai simplă este de a ne duce la setările jocului și de a mări deadzone-ul volanului, adică acel arc de cerc aflat în jurul zonei de echilibru a volanului, în care acesta nu transmite comenzi direcției mașinii din joc. Poate că un deadzone de 2-3° nu e mare filosofie, dar la valori mai mari deadzone-ul începe să se simtă neplăcut.

Soluția care este și simplă, și eficientă, este de a spune driverelor volanului unde este poziția lui de echilibru. Adică, de a face o calibrare suplimentară, o calibrare de centru, care să actualizeze poziția centrală a volanului, așa cum aceasta s-a modificat, eventual, în timp, din motive mecanice care țin de uzura resorturilor elastice. În acest scop, la pornirea calculatorului sau PS3-ului ori la conectarea Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE, este necesar să apăsați simultan trei butoane, având volanul amplasat în poziția sa de echilibru stabil, iar centrul acestuia va fi reactualizat.

Am instalat asupra acestui aspect de utilizare a volanelor fără force feedback deoarece majoritatea utilizatorilor au nevoie de aceste informații și este bine să știți că Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE oferă suport pentru recalibrarea ușoară a centrului volanului.



Correspondența dintre butoanele volanului Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE și butoanele standard ale controlerului PS3. Pentru calibrarea centrării se apasă simultan butoanele ST, SE și D-Pad.

permanent în limită mașinile pe care mă dau și, pentru a nu depăși acea limită, am nevoie de toate informațiile pe care jocul mi le oferă prin force feedback-ul din volan. Am dat-o de gard o vreme, până când am început să-mi ajustez maniera de condus la noul condiții, adică absența feedbackului în volan. Dar, un lucru mi-a devenit clar: dacă sunteți jucători pătimiși de simulatoare auto, Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE nu este pentru voi. Lipsa force feedback-ului vă scoate din țința de marketing a produsului, ca să zic așa.

În schimb, pentru toți ceilalți jucători, de orice fel de titluri cu mașini, Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE este o alegere excelentă, cu atât mai mult cu cât este portabil, pliabil, demontabil, fiabil. Absența cablurilor, prin folosirea soluției wireless, precum și estetica deosebită a designului fac din acest model o prezență plăcută în orice sufragerie, pentru momentele de relaxare în familie și cu prietenii, în care vă jucați pe o consolă PlayStation 3 sau pe un PC.

Marius Ghinea

# În ediția lunii octombrie vei putea citi:

Recomandat de

**21**  
radio

**DVD**  
24,98 lei  
OCTOMBRIE 2011

**PACHET PROMOȚIONAL!**  
PROIECT SUSȚINUT DE  
**KASPERSKY 3** **CHIP DVD + CARTE** antepoint  
CREAȚI PROPRILE  
TEME  
FORMIDABILE  
DE WORDPRESS

**CHIP**  
GO DIGITAL  
10 / 2011 www.chip.ro

**DOAR  
24,98 LEI**

## Atenție! WLAN deschis!

Uitați de vechile sfaturi de protecție - Securizați rețeaua cu metode noi

## Tabletele vedetele momentului

Subțiri, puternice și elegante

## Antivirus pe un stick USB

Care unealtă portabilă ne ajută cu adevărat?

## Revoluție în WWW: DNSCurve, HSTS, SPDY...

Iată ce aduc noile tehnologii web

**50 de aplicații  
care transformă  
Windows-ul**

**DOAR  
24,98 LEI**

## ATENȚIE! Wireless deschis!

Uitați de vechile sfaturi de protecție - Securizați rețeaua cu metode noi

## Noile tablete: vedetele momentului

12 device-uri subțiri, puternice și elegante

**TEST**

## Antivirus pe un stick USB

► 42 Care unealtă portabilă ne ajută cu adevărat?

## Internet 2012

Revoluție în WWW: DNSCurve, HSTS, SPDY...  
Iată ce aduc noile tehnologii web

**Windows 8: Primul contact**

**sitepoint**

## CREAȚI PROPRIILE TEME FORMIDABILE DE WORDPRESS

de ALLAN COLE  
RAENA JACKSON ARMITAGE  
BRANDON R. JONES  
JEFFREY WAY



Creați teme dinamice de WordPress care vând CU ADEVĂRAT!

3011 000001

## Proiect susținut de:





# PROIETOARE PENTRU O EXPERIENȚĂ CINEMATOGRAFICĂ AUTENTICĂ

**C**hiar dacă televizoarele de mari dimensiuni au ajuns la prețuri din ce în ce mai accesibile, nimic nu se compară cu experiența și sentimentul generate de un proiector de calitate care proiectează o imagine cu diagonală de până la 8 metri cu un film Full HD sau un joc. Niciodată un LCD sau o plasmă nu te va putea copleși cum reușește să o facă o imagine proiectată clar și luminos într-o cameră întunecată. În definitiv, acesta este unul din motivele pentru care numărul oamenilor care se duc la cinematograful nu va scădea prea curând.

Până nu demult, proiectoarele au fost inaccesibile ca preț, motiv pentru care nu le vedeam în magazine lângă televizoare. Acum, situația s-a remediat. Faptul că un proiector, a cărui rezoluție nativă este 1920 x 1080, poate fi achiziționat începând cu aproximativ 4300 de lei nu face decât să reconfirme tendința către mainstream a unor produse de vârf. Aceste dispozitive capabile să proiecteze conținutul unui disc Blu-ray la rezoluția sa nativă sunt aproape de vârful piramidei în ceea ce privește noțiunea de proiector.

Pe partea tehnologică, deși ideea de bază este aceeași, o lampă puternică împinge multă lumină prin lentilă, aspect care se traduce într-o imagine

clară chiar și în camere care nu sunt întunecate, detaliile s-au îmbunătățit semnificativ. O lampă are o durată de viață medie de 2000 – 6000 de ore, iar luând în considerare prețul unei lămpi noi, un film de 2 ore ajunge să coste aproximativ 1-2 lei. Având în vedere durata de viață a unui proiector și faptul că, de cele mai multe ori, vezi 1-3 filme pe săptămână, investiția ulterioară s-ar putea să se amortizeze destul de ușor.

Deși suprafața de proiectie este importantă și preferabil ar fi să faci efort ca să vă achiziționați un ecran de calitate dintre sutele de modele de dimensiuni diferite disponibile, mai importantă este tehnologia folosită de către proiector. Ca opțiuni, mult timp au fost disponibile doar 3LCD și DLP, iar mai recent a apărut și 3xLCD în proiectoarele mai scumpe. Proiectoarele LCoS (Liquid Crystal on Silicon) sunt cele mai scumpe, dar totodată reușesc să fie soluții performante. Proiectoarele 3LCD dispun de cel mai bun raport preț/performance. Cele DLP, dacă implementarea este foarte bună, pot atrage atenția cu un preț mai mic, din păcate însă unele persoane pot vedea în întreprinderi de culoare acolo unde nu ar trebui să fie. În termeni tehnici, la proiectoarele DLP poate apărea așa-zisul efect curcubeu.

■ **Alexandru Puia**

## SPECIFICAȚII:

Tehnologie de proiectie: 3xLCD  
Rezoluție nativă / compatibilitate: 24p: 1.920 x 1.080 Pixeli/ds  
Raport de contrast: 8.195:1  
Contrast dinamic (tablă de șah): 81:1  
Flux luminos (lumeni): 1.363  
Diagonala imaginii (Min+Max)/ Distanța de proiecție (Min+Max): 0,8 + 7,6/3,0 + 6,4  
Durata de viață a lămpii specificată de producător: 4.000 h (modul Eco)  
Conectică: 2 x HDMI/VGA/YUV/S-Video/Comp.  
Dimensiuni/greutate: 39,0 x 15,0 x 44,0 cm/7,3 kg  
Preț estimat: 5700 lei



**Epson EH-TW3600**

## Sanyo PLV-Z4000



## SPECIFICAȚII:

Tehnologie de proiectie: 3xLCD  
Rezoluție nativă / compatibilitate: 24p: 1.920 x 1.080 Pixeli/ds  
Raport de contrast: 208:1  
Contrast dinamic (tablă de șah): 83:1  
Flux luminos (lumeni): 325  
Diagonala imaginii (Min+Max)/ Distanța de proiectie (Min+Max): 1,0 + 7,6/1,2 + 18,4  
Durata de viață a lămpii specificată de producător: 2.000 h/3.000 h (modul Eco)  
Conectică: 2.000 h/3.000 h (modul Eco)  
Dimensiuni/greutate: 40,0 x 15,5 x 34,0 cm/7,5 kg  
Preț estimat: 8950 lei

2

**SPECIFICAȚII:**

Tehnologie de proiectie: 3 x LCoS  
 Rezoluție nativă / compatibilitate 24p: 1.920 x 1.080 Pixel/da  
 Raport de contrast: 4.050:1  
 Contrast dinamic (tablă de saș): 79:1  
 Flux luminos (lumeni): 545  
 Diagonala imaginii (Min+Max)/ Distanța de proiectie (Min+Max): 1,0 - 7,6 / 1,4 - 14,3  
 Durata de viață a lămpii specificată de producător: 2.000 h  
 Conectică: 2 x HDMI/VGA/YUV/S-Video/Comp.  
 Dimensiuni/greutate: 42,0 x 16,0 x 47,0 cm / 10,0 kg  
 Preț estimat: 8.000 lei



Sony\_VPL-HW15

3

**SPECIFICAȚII:**

Tehnologie de proiectie: DLP (roată cu 7-Segmente culoare)  
 Rezoluție nativă / compatibilitate 24p: DLP (roată cu 7-Segmente culoare)  
 Raport de contrast: 1.499:1  
 Contrast dinamic (tablă de saș): 66:1  
 Flux luminos (lumeni): 1.059  
 Diagonala imaginii (Min+Max)/ Distanța de proiectie (Min+Max): 0,8 - 8,1 / 0,9 - 10,0  
 Durata de viață a lămpii specificată de producător: 4.000 h / 6.000 h (modul Eco)  
 Conectică: 2 x HDMI/2 x VGA/YUV/S-Video/Comp.  
 Dimensiuni/greutate: 34,0 x 13,0 x 28,0 cm / 3,9 kg  
 Preț estimat: 4.000 lei

ViewSonic Pro 8200



4

**SPECIFICAȚII:**

Tehnologie de proiectie: DLP (roată cu 6-Segmente culoare)  
 Rezoluție nativă / compatibilitate 24p: 1.920 x 1.080 Pixel/da  
 Raport de contrast: 1.349:1  
 Contrast dinamic (tablă de saș): 72:1  
 Flux luminos (lumeni): 1.050  
 Diagonala imaginii (Min+Max)/ Distanța de proiectie (Min+Max): 0,6 - 7,6 / 1,0 - 10,6  
 Durata de viață a lămpii specificată de producător: 3.000 h / 4.000 h (modul Eco)  
 Conectică: 2 x HDMI/VGA/YUV/S-Video/Comp.  
 Dimensiuni/greutate: 32,5 x 11,0 x 26,0 cm / 3,4 kg  
 Preț estimat: 4.800 lei



BenQ\_W1000+

5

**SPECIFICAȚII:**

Tehnologie de proiectie: DLP (roată cu 6-Segmente culoare)  
 Rezoluție nativă / compatibilitate 24p: 1.920 x 1.080 Pixel/da  
 Raport de contrast: 1.038:1  
 Contrast dinamic (tablă de saș): 91:1  
 Flux luminos (lumeni): 967  
 Diagonala imaginii (Min+Max)/ Distanța de proiectie (Min+Max): 0,8 - 7,6 / 1,5 - 10,0  
 Durata de viață a lămpii specificată de producător: 2.500 h / 4.000 h (modul Eco)  
 Conectică: 2 x HDMI/VGA/YUV/S-Video/Comp.  
 Dimensiuni/greutate: 30,0 x 10,0 x 23,0 cm / 3,6 kg  
 Preț estimat: 3.941 lei



Acer\_H7531D

6

**SPECIFICAȚII:**

Tehnologie de proiectie: DLP (roată cu 6-Segmente culoare)  
 Rezoluție nativă / compatibilitate 24p: 1.920 x 1.080 Pixel/da  
 Raport de contrast: 219:1  
 Contrast dinamic (tablă de saș): 65:1  
 Flux luminos (lumeni): 535  
 Diagonala imaginii (Min+Max)/ Distanța de proiectie (Min+Max): 1,0 - 7,6 / 1,3 - 13,0  
 Durata de viață a lămpii specificată de producător: 3.000 h / 4.000 h (modul Eco)  
 Conectică: 2 x HDMI/VGA/YUV/S-Video/Comp.  
 Dimensiuni/greutate: 34,5 x 16,0 x 35,0 cm / 4,7 kg  
 Preț estimat: 4.100 lei

Samsung SP-A600B

7





## MacBook Air

### Ultra portabilul perfect

**A** cum câțiva ani, aproape concomitent cu apariția conceptului de netbook, Apple a lansat primul său MacBook Air. Un sistem extrem de compact, la momentul respectiv era cel mai subțire laptop, având doar 19 mm grosime, și extrem de ușor, cu 1,36 kg. Chiar dacă era departe de conceptul clasic de netbook atât în ceea ce privește performanța, cât și calitatea construcției, la acel moment, un MacBook Air cu procesor Core 2 Duo P7500 sau P7700 venea cu avantaje, dar și cu multe dezavantaje. Nu avea decât un singur USB, configurațiile erau limitate la doar 2 GB RAM, iar hard diskul era limitat la 80 GB inițial, 120 GB ulterior.

Spre sfârșitul lui 2010, Apple a lăsat deoparte ideea pe care o definește în urmă cu 2 ani în ceea ce privește MacBook Air și a luat-o de la zero cu un nou produs. Construit pe aceleași principii: subțire, ușor și rapid, noul concept de MacBook Air s-a reflectat de

fapt în două produse, nu într-unul singur. Astfel a apărut un ultra portabil de 11 țoli care cobora la 1,04 kg și unul de 13 țoli care era mai ușor cu 40 grame decât vechia generație. Magia este însă în altă parte, conectica și designul interior fiind un upgrade major.

Noul MacBook Air are același design de acum aproape un an de zile, cu o serie de schimbări majore, pe care le vom trata în particular. În primul rând, adoptarea unei noi clase de procesoare, Core i5 Sandy Bridge, ce propulsează acum toate variantele de Air, și a unui nou port mascat într-un vechi port, Thunderbolt, ar fi fost motive suficiente pentru un upgrade. La asta se mai adaugă și sistemul de operare Lion, noua iterație a popularului OS X, ajuns acum la 10.7.2. În rest, posibilitatea de upgrade al memoriei RAM la 4 GB și al spațiului de stocare la 256 GB șterge cu buretele orice urmă de handicap la capitolul performanță pe care l-ar fi putut avea aceste sisteme în fața concurenței.

Configurația sosită la test este un MacBook Air cu un ecran cu diagonală de 11 țoli, iar raportul de aspect este de 16:9. Panoul este un LCD glossy retro iluminat cu LED cu o rezoluție nativă de 1366 x 768 pixeli. Chiar

dacă și în țara noastră opțiunile de upgrade sunt numeroase, noi am avut configurația de bază. Un procesor Intel Core i5 2467M cu 3MB L3 cache ajutat de un GPU Intel HD Graphics 3000 cu 256 MB





nitoare sau până la 6 alte periferice care folosesc Thunderbolt.

Pe lângă tastatura identică cu toate celelalte din notebook-urile brandului, Apple integrează un trackpad spațios pentru gesturi cu până la 4 degete. Dacă și în Snow Leopard ideea de multitouch era implementată destul de evident, gesturile cu mai multe degete în Lion sunt implementate la un cu totul

alt nivel. Luând

în calcul și feed-

back-ul în timp

real al touchpad-ului din

sticlă integrat în Air, senzația dată de

sistem este de eficiență sporită.

La capitolul performanță, în toate testele, rezultatele obținute au fost duble sau cu 150% mai mari decât

luată din memoria RAM de 2 GB DDR3 (1333 MHz) reprezintă toată puterea de calcul a jucării. De stocare este responsabil SSD de 64 GB, iar de conectică se ocupă un cip wireless Broadcom BCM4322 300 Mbps împreună cu un cip pentru Bluetooth 4.0, aceasta din urmă fiind o altă inovație față de generațiile trecute de sisteme. Tot legat de schimbări, o mândrie pentru cei de la Apple a fost iluminarea

tastaturii la MacBook Air, o performanță luând în calcul grosimea de doar 17 mm a sistemului. Ca porturi, pe lângă două USB-uri 2.0 și o mufă de căști care suportă funcția de microfon pe fir - așa cum este implementată la căștile de iPhone de exemplu, Apple a reușit să implementeze chiar și în acest sistem extrem de compact

funcționalitatea Thunderbolt.

Thunderbolt este o

realizare comună a ingi-

nerilor de la Apple și de la

Intel, care se traduce în im-

plementarea unei noi in-

terfețe pe Mini Display Port,

această funcție rămânând

de asemenea valabilă.

Folosind o bandă PCI

Express, Thunderbolt promite

10 Gbps de date în două sen-

suri, pe lângă 10W de electri-

citate în cazul în care conectați

un periferic care are nevoie de

current suplimentar. Pe lângă

faptul că puteți conecta aproape

orice pe respectivul port,

pentru a demonstra funcționali-

tatea asociată acestei interfețe,

Apple a creat primul Thunderbolt

Display de 27 țoli, ce poate fi achizi-

ționat și în țara noastră cu 4650

de lei. Acesta, folosind un singur

cablu de conectare la MacBook Air

de exemplu, oferă utilizatorului o

imagine de până la 2560 x 1600, un

sistem de sonorizare integrat 2.1, 3

porturi USB 2.0, un port FireWire 800,

un port Gigabit LAN, plus încă un port

Thunderbolt. Un alt avantaj al acestei

tehnologii și de fapt motivul pentru

care există un alt port Thunderbolt pe

spatele respectivului monitor este că se

poate lega în serie până la 6 astfel de mo-

acom un an. În Cinebench, MacBook Air-ul de acum un an, tot în configurația de bază, a obținut 1613 puncte în testul single core și 2984 puncte în testul multi core, în condițiile în care vorbeam de un procesor Core 2 Duo 1,4 GHz. Modelul de acum, chiar dacă este în cea mai ieftină configurație, în aceleași teste a obținut 3164 și 6526 puncte, situația translatându-se și în restul testelor. În GeekBench, un benchmark crossplatform pe care îl puteți încerca chiar și pe iPhone, dacă vechiul sistem a obținut 2041 de puncte, modelul actual a sărit la 4674. Din cauza unor algoritmi mai dubioși de calculare sau probabil din cauza lipsei unei versiuni de Xbench optimizate pentru Lion, în acest test diferența de rezultate a fost mai mică, însă noul Air oricum a generat un rezultat de 167 față de 120 de puncte. Legat de performanța cipului grafic HD Graphics 3000, chiar dacă scorul de 4353 obținut în Cinebench nu vă spune foarte multe, merită să reținem că această nouă generație de IGP-uri de la Intel se comportă mult mai bine decât vechile procesoare grafice cu care ne-a obișnuit compania. În altă ordine de idei, chiar dacă la gaming va trebui să faceți compromisuri la capitolul detalii grafice, legat de decodarea hardware a unui conținut video Full HD nu veți întâmpina probleme.

Chiar dacă vorbim de un ultra portabil performant, cei de la Apple nu au neglijat aspectul autonomiei, particularitate care, în definitiv, definește un notebook.

Astfel în testele de navigare pe internet folosind o conexiune wireless pe site-uri obișnuite, chiar și cu Flash, aproximativ 4 ore și 55 de minute sunt apropiate de cele 5 ore menționate de Apple în specificații.

Având în vedere prețul destul de mare la care se poate achiziționa acest sistem, aveți mari șanse să găsiți sisteme portabile mai ieftine și mai performante. Dacă aveți în vedere întregul ansamblu însă, format din performanță, calitatea construcției, dimensiuni și greutatea reduse, la care se mai adaugă și sistemul de operare, noul MacBook Air de 11 țoli este un sistem portabil aproape perfect, chiar dacă nu îl putem da același calificativ și pentru raportul preț/performanță.



Ofertă de la Apple: MacBook Air

# HX-100V

Un super-zoom de la Sony

**H**X-100V este numele înlocuitorului lui HX1V lansat în 2009 și este construit în jurul unui senzor de imagine backside illuminated EXMOR R CMOS cu 16,2 megapixeli efectivi. Spre deosebire de modelul precedent, care avea integrat un obiectiv cu zoom 20x marcat cu brandul proprietar Sony G, o diferență considerabilă vine de la lentila Carl Zeiss Vario Sonnar T capabilă de 30x zoom optic. Pe lângă acest aspect, noua lentilă obține un unghi mai larg de captură, captează mai multă lumină și oferă utilizatorului o plajă foarte mare de opțiuni. Chiar dacă la zoom maxim ar fi de preferat să aveți și o sursă de lumină decentă, sistemul de stabilizare Optical Steady Shot (standard sau activ) face o treabă foarte bună chiar și la imaginile capturate cu zoom maxim. Dacă vorbim de specificații, pentru o imagine la rezoluția maximă de 16 megapixeli cu raport de aspect 4:3 (modul 16:9 este limitat la 12 megapixeli) având în vedere echivalentul unei distanțe focale de 35 mm, cu HX-100 puteți capta imagini de la 27 mm, cu unghi larg, până la un incredibil 810 mm. Legat de imaginile 16:9, pentru cei care fac vizionările de poze de cele mai multe ori pe un LCD sau plasmă cu același raport de aspect, crește probabilitatea unui algoritm inteligent de crop, plaja focală devine echivalentul 29 – 870 mm. Un aspect important trebuie luat în calcul în momentul în care filmați având opțiunea de stabilizare activă pornită. Din cauza croupului care intervine la stabi-



lizare, plaja focală pentru raportul de aspect 16:9 se limitează între 30-900 mm, iar pentru 4:3 între 37 – 1110 mm. Pentru amatori de imagini macro, limita stabilită în testele noastre a fost de sub 1 cm pentru un focus perfect, cu obiectivul pe wide, și 2 m cu obiectivul în mod zoom. În ceea ce privește sensibilitatea la lumină, HX-100V are o plajă ISO de la 100 la 3200, pentru imaginile la rezoluția nativă a senzorului. În jurul obiectivului există un inel cu dublă funcționalitate care se definește mișcând un switch de pe lateralul aparatului. Practic, în modul AF/Zoom respectivul inel este folosit pentru zoom, iar în mod MF poate fi folosit pentru focus manual. Când optați pentru zoom manual, trebuie reținute 2 elemente. În primul rând, dacă aveți aparatul setat pe mod auto sau intelligent auto, focusul manual nu va funcționa, iar pentru zoom va trebui să folosiți inelul din jurul declanșatorului.

Pentru a înțelege mai bine care este avantajul unui astfel de aparat, dar mai ales care este dezavantajul în fața unui DSLR cu o lentilă a cărei plajă focală este echivalentă cu cea din HX-100V voi încerca să atrag atenția asupra unui detaliu. Senzorul 1/2,3" CMOS are o suprafață de 4,55 x 6,17 mm, în timp ce un Micro Four Thirds are 13 x 17,3 mm, iar un APS-C – 15,5 x 23,4 mm. Dacă aceste detalii sunt

superflue, rețineți că aparatele Full Frame, deci practic unele dintre cele mai scumpe aparate disponibile pe piață, au un senzor de 24 x 36 mm. Din fericire, tocmai datorită acestei dimensiuni reduse a senzorului puteți avea o plajă focală așa de

mare pe un body așa de compact. Nu de alta, dar un obiectiv de DSLR care ar avea echivalentul a 800 mm ar ajunge liniștit la câteva kilograme. Partea rea este că în teorie un senzor mic se reflectă într-un zgomot mai mare de imagine în foarte multe situații, mai ales de lumină redusă. Partea bună este că Sony, prin algoritmi de expuneri succesive rapide sau HDR din aparat, la care se mai adaugă tehnologia BSI, micșorează foarte bine nivelul respectiv de zgomot. BSI (backside illumination) este o tehnologie de producție care mută electronica din fața senzorului, unde blochează lumina, în spatele său. Sony este printre primele companii care au utilizat această tehnologie, iar HX-100V include una din cele mai performante implementări.

Revenind la performanța în utilizare, chiar și pentru un ochi neexperimentat, HX-100V este incredibil de rapid. Și în practică, nu doar în specificații, într-o secundă poate face 10 declanșări pentru a genera imagini la rezoluția maximă de 16,2 megapixeli. Pe lângă performanța cu un timp de expunere foarte mic, adevărata valoare este realizarea de expuneri succesive extrem de rapide pe care aparatul le suprapune într-un timp foarte scurt pentru a realiza imagini surprinzătoare. Interesant este că implementarea acestei funcții nici măcar nu este limitată la imaginile statice sau scenarii cu lumină scăzută. Indiferent de context, în modul intelligent Auto, dacă HX-100V simte că rezultatele ar putea fi mai bune după mai multe expuneri, face respectivele expuneri. Scopul final este minimizarea până la dispariție, în multe cazuri, a nivelului de zgomot și obținerea unor contururi foarte bine definite în fiecare cadru. În cazul scenelor cu elemente în mișcare rezultatele sunt mai impresionante datorită faptului că, deși sunt realizate mai multe expuneri, rezultatul respectivelor expuneri este suprapus pentru obținerea unui fundal cât se poate de detaliat și fără zgomot, elementul în mișcare așfiș fiind păstrat dintr-o singură expunere.

Pentru amatori de imagini panoramice, HX-100V dispune de câteva moduri de captură care încep cu Sweep. Pe lângă panoramele obișnuite din mai multe expuneri care pot pleca de la o poză wide sau 4:3, aveți opțiunea de captură 3D, atât sub forma unui singur ca-





dru, cât și panoramă și posibilitatea de captură HR Panorama. Acesta din urmă vă obligă să țineți aparatul pe verticală și să-l mișcați din această poziție spre stânga sau spre dreapta. Partea bună este că imaginea rezultată are o rezoluție de 10.480 x 4.096 și este „îlipită” extrem de bine. Dacă aveți deja un aparat care realizează panorame și vreți să comparați unghiul care poate fi surprins, în modul Sweep Panorama, HX-100V se oprește la 183 de grade.

Pentru cei care nu au încredere în modul auto, dar își doresc o ușurință sporită de utilizare, HX-100V are 13 moduri de scene preselectabile. Intelligent Auto+ și Intelligent Auto fac o treabă foarte bună în a recunoaște scena și a activa modul corespunzător. Între cele două moduri chiar dacă ar putea fi diferențe mai mari, personal am sesizat prezența expunerilor succesive și a modului multi shot doar în Intelligent Auto+. Dacă sunteți utilizatori avansați de aparate foto și nu puteți trăi fără setări manuale, HX-100V vă oferă un control complet asupra diafragmei, timpului de expunere, focusului, balansului de alb și ISO-ului. Nu trebuie decât să activați modul complet manual sau unul din celelalte moduri avansate. GPS-ul și busola reprezintă alte două detalii atractive legate de acest model. Astfel, fiecare imagine va fi geotagged (va avea coordonatele GPS asociate), iar în meta se va înregistra orientarea aparatului la momentul capturii. Tot pentru entuziaști, HX-100V vine cu un view finder, pe lângă LCD, însă acesta este electronic, nu

„adevărat”. Practic, prin view finder vedeți un display mai mic care, pe lângă conținutul din fața obiectivului, mai afișează și alte câteva informații. Legat de volumul de informație care poate fi afișat, view finder-ul electronic are o rezoluție de 67.200 pixeli, în timp ce ecranul rabatabil cu diagonală de 3 țoli afișează 921.000 pixeli.

HX-100V filmează extrem de bine Full HD, în două moduri 50p sau 50i, iar în funcție de preferințe poate codifica conținutul în AVCHD sau MPEG-4 AVC/H264. Legat de stocare, puteți salva conținutul captat pe carduri SD, SD HC, SD XC și Memory Stick Duo.

Ofertant: Camera Sony HX-100V



# ASUS EEE Pad Slider SL101

Un alt fel de tabletă



Într-un ocean de tablete, ASUS se diferențiază de restul producătorilor. Anunțat la CES la început anului, pe lângă Transformer, care este un real succes nu doar în țara noastră, EEE Pad Slider (sau ASUS SL101) încearcă o altă abordare a conceptului de tabletă și are toate șansele să fie una inspirată.

Deși aparent are multe în comun cu ASUS Transformer, Slider-ul amintește un pic de smartphone-urile cu tastatură glisantă pe care o scoteai în caz de nevoie. Acestea, ca și tableta de față, chiar dacă erau mai masive, aveau un public reprezentat de cei care nu s-au obișnuit niciodată să tasteze pe o tastatură virtuală. Da, e atractiv să navighezi pe Internet sau să te joci pe o tabletă dând din degete, însă sesiunile prelunge de tehnoredactare nu sunt pentru toată lumea, mai ales dacă vorbim de utilizarea unor taste desenate pe un ecran.

Printr-un fel de această mentalitate a sperat ASUS să-și găsească nișa cu SL101.

Legat de folosirea termenului masiv mai sus, e suficient să așezi în vedere grosimea de 17,7 mm și greutatea de 886 grame ale Slider-ului, în condițiile în care iPad-ul are 8,8 mm și 613 grame. Să fie oare aceste caracteristici motive pentru a nu îmbrățișa acest produs? Nu cred. Cum ziceam, într-o piață în care prioritate sunt dispozitivele subțiri și ușoare, Slider-ul a apărut ca o alternativă cu elemente din două lumi: o tastatură fizică - pentru cei care fac mai greu tranziția de la un notebook sau netbook către o tabletă și care chiar vor să lucreze ceva în deplasare, și un ecran IPS de 10,1 inch sensibil la atingere - pentru a nu pierde nimic din experiența de utilizare a unei tablete ca multe altele pe piață. Legat de variantele de achiziție, chiar dacă în ceea ce privește interiorul nu există mai multe variante de Slider, la exterior poți alege între o versiune cu partea inferioară albă și una cu partea inferioară de culoare maro. Partea inferioară implică spatele dispozitivului

și tastatura. Singura excepție e că dacă în cazul variantei maro și tastatura are aceeași culoare, în cazul versiunii albe, tastele sunt gri. Dacă ar fi să facem o sugestie, căutați versiunea mai închisă la culoare, nu de alta, dar plasticul alb este predispus la acumulat praf și mizerie, în diferent câtă grijă așei în utilizare.

Legat de design, trecând peste grosime și greutate, EEE Slider arată din față cam la fel cu orice altă tabletă, având dimensiuni similare cu concurența. Ca dimensiuni în milimetri aferente SL101 vorbim de 273 x 180 x 17,7. Ca materiale folosite predominant e plasticul. Deși carcasa integrează elemente de mai multe culori, mate, cromate sau lucioase, senzația este de un tot unitar creat cu atenție pentru detalii. Din același motiv dispozitivul este confortabil de ținut în mână și pare stabil. Singurul dezavantaj ar fi că, după un timp nu foarte lung, cele aproape 900 grame încep să deranjeze.

La capitolul conectică, deși ASUS a încercat să nu omită mai nimic, din păcate pentru entuziașii intemetului de la operator, cel puțin momentan Slider-ul vine fără 3G. Practic, pe lângă o mufă inerentă de căști, așei un slot Micro SD (până la 64 GB) cu care să poți extinde cei 32 GB de spațiu integrați, un port mini HDMI și un USB 2.0 de dimensiune obișnuită. Respectiv port USB este extrem de util deoarece, pe lângă un mediu de stocare precum un stick sau hard disk extem, poți conecta un mouse, cu fir sau wireless. La acest capitol este o plăcere să joci Angry Birds cu mouse de gaming pe Slider. Ca butoane pe lateral există, pe lângă cele două aferente ajustării volumului, un buton de power on care funcționează și pentru închiderea ecranului și un buton destul de accesibil pentru repornirea rapidă a dispozitivului. Deși nu mi s-a blocat niciodată, acesta din urmă este o adăiere plăcută la buatoarea unei tablete.

Tastatura acunsă sub ecran inițial pare destul de

ciudat de scos, însă după câteva exerciții nu veți întâmpina nicio problemă. Sistemul folosește parcă aduce aminte de cel de la Nokia E7, este metalic și pare suficient de bine construit încât să nu prezinte probleme pe termen lung. Ca layout, acestea pare apropiată de una de netbook, cu tastele enter, backspace, caps lock și tab suficient de mari și cu tastele Ctrl și Shift mult mai mici. Sunt de apreciat tastele direcționale. La apăsare, chiar dacă tastele nu sunt zgomotoase și au o cursă potrivită, materialul folosit nu știu dacă va fi o încântare la atingere pentru oricine, fiind mai degrabă cauciuc decât plasticos.

Ecranul este extrem de important la o tabletă, iar ASUS a folosit în cazul Slider-ului un panou IPS, identic aparent cu cel de la Transformer. Unghiurile de vizibilitate sunt bune, puterea luminoasă este suficientă chiar și pentru o utilizare rezonabilă în soare, iar pentru un strat de protecție suplimentară s-a folosit Gorilla Glass. Legat de întregul ansamblu, este destul de neplăcut să vezi că poziția ecranului este fixă în momentul în care scoți tastatura de dedesubt, particularitate care devine deranjantă în suficient de multe situații.

La capitolul hardware, pe lângă ecranul de 10,1 toli, ASUS Slider vine cu Tegra 2 pentru procesare, 1 GB RAM, Wireless N, Bluetooth 2.1+EDR și GPS. Ca senzori nu lipsesc acceleroometrul, senzorul de proximitate, senzorul de lumină ambientală și un giroscop. Pe lângă camera de 5 megapixel de pe spatele aparatului, fără bliț, pe partea frontală e o a doua cameră de 1,3 megapixel pentru video chat. Cum e de așteptat la astfel de aparate

te, imaginile obținute cu camera nu sunt deosebite decât în condiții perfecte de iluminare. În altă ordine de idei, pentru a face o poză, în lipsă de altceva, este suficientă. Bateria din SLIDER, cum se obișnuiește la aproape toate produsele de acest tip, nu este detașabilă, este Li-Ion și, chiar dacă nu se apropie de iPad (10 ore) ca autonomie, aceasta îi oferă lui SL101 între 7 ore și 7 ore și jumătate de viață la o singură încărcare.

Ca sistem de operare, ASUS Slider vine cu Android Honeycomb 3.1, cu un iminent upgrade la 3.2. Legat de această versiune, ASUS nu s-a grăbit să particularizeze interfața sau să încarce aparatul cu aplicații proprietare și a făcut foarte bine. Tableta răspunde foarte bine la comenzi, are suport pentru Android Market și vă puteți descărca orice aplicație, mai ales acum că există suport și pentru România și prețurile vă apar în lei, și în foarte puține ocazii îți dă senzația că aștepti după ea.

Mai rămân teste. Astfel dacă vreți să comparați



performanța tabletei ASUS Slider cu orice Acer Iconia TAB A500, de exemplu, gândiți-vă că în Quadrant Standard a obținut 1544 față de cele 1549 puncte ale Acer. În Linpack Multi-thread în 3,08 secunde a obținut 54,781 MFLOPS, în timp ce A500 în 3,44 secunde a obținut 50,544 MFLOPS. În același test, în Single-Thread, în 2,73 secunde a obținut 30,663 MFLOPS, în timp ce Iconia TAB în 2,88 secunde a generat 19,129 MFLOPS. În RealPI timpul necesar calculării unui PI cu un milion de zecimale pe ASUS EEE Pad Slider a fost identic cu cel de pe Acer A500: 330,36 secunde. Ultima versiune de SunSpider Javascript 0.9.1 pe un iPad 2 a ajuns la final în 2040,2 ms, iar pe Iconia Tab A500 s-a finalizat în 2259,2 ms și pe noul ASUS Slider în 2159 ms.

Dacă ar fi să tragem linie, ASUS EEE Pad Slider SL101 este o tabletă neobișnuită, însă reușește să fie deosebită și atractivă, din păcate nu pentru toată lumea. Ca performanță este foarte bună, ca design arată foarte bine, însă cele câteva sute de grame în plus la care se adaugă și câțiva milimetri la grosime s-ar putea să nu-l atragă pe cei care voiau să aleagă între iPad 2 și Galaxy TAB 10.1. Slider-ul se adresează celor care vor să facă trecerea la o tabletă, dar le e greu să se despartă de un mouse și o tastatură.

Distantați-vă de la Preț:

# TrackIR 5

Dai un ban, dar vezi în spate

**P**oate și mai amintiri că, în urmă cu un an și ceva, am publicat un articol despre FreeTrack, un software gratuit care putea fi folosit împreună cu un webcam pentru a urmări mișcările capului unei persoane aflate în fața camerei video respective. Aceste mișcări erau, în timp real, transmise computerului, astfel încât se putea controla mișcarea capului unui personaj din joc cu ajutorul mișcărilor capului unui jucător. Era necesar doar să-ți pui în față, pe ecranul unei șepci, un panou la trei leduri cu emisie în infraroșu, alimentate de diverse căi (inclusiv de la baterii), a căror mișcare, sincronă cu cea a capului pe care erau montate, era detectată de camera web și interpretată de software, care transforma informațiile în date de poziționare a capului pe care le transmitea jocului rulat în acest timp.

Folosul unei asemenea instalații soft și hard este cât se poate de limpede: în simulatoare aviatice și auto, ajută enorm la obținerea de informație esențială, în timp real, prin mișcările capului jucătorului, care poate privi, astfel, în orice direcție. Într-un simulator aviat, în timpul luptei aeriene, a privi permanent către inamic este esențial, iar viteza în căutarea inamicului pe cer poate face diferența între viață și moarte. Într-un simulator auto, a putea privi către oricare din oglinzile retro-

pit, este posibil cu ajutorul unui astfel de dispozitiv de detectare a mișcării capului jucătorului. Iar în duelurile „umăr la umăr” de pe circuit, este foarte util a putea privi către partea în care concurenții tăi încearcă să preseze o depășire, și în shooter-e un sistem precum FreeTrack este util, dar, din păcate, foarte puține titluri oferă în mod nativ suport pentru o asemenea facilități, adică numai trei: ARMA, ARMA 2 (+ expansion-urile) și America's Army.

Însă FreeTrack nu face decât să se grefeze pe suportul oferit de anumite jocuri. Inclusiv simulatoare aviatice și de racing, pentru un dispozitiv apărut cu mult înaintea sa, care a deschis și pavat drumul folosirii detectării mișcării capului pentru titlurile de PC. Este vorba despre TrackIR, dezvoltat de Natural Point.

## Hardware și ergonomie

Cum s-ar spune, TrackIR este tatăl lor, care de peste

Vector Pro prins de șapcă mea cea nouă...

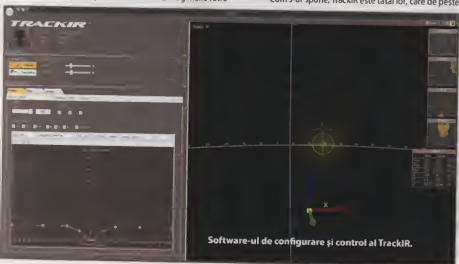


vizoare, ce nu încape toate în vederea normală din cockpit,

10 ani aduce noi și noi versiuni ale tehnologiei sale de detecție a mișcării, perfecționând-o în permanență. Pe biroul meu a ajuns a cincea generație a dispozitivelor TrackIR, numită, nu vă mirați excesiv: TrackIR 5. În pachetul, ce poate fi acum achiziționat și de la distribuitorul din România al Natural Point, se află o cameră video în infraroșu, care este senzorul sistemului TrackIR, și un mic cadru, pe care se află dispuse trei suprafețe reflectorizante.

Mi-a plăcut foarte mult ergonomia în designul camerei cu infraroșu. În primul rând, baza acesteia este astfel concepută încât poate fi așezată pe orice suprafață, dar și prinsă de muchia superioară a feței unui monitor, indiferent de forma sa, sau dacă acesta este CRT ori LCD. Camera IR propriu-zisă este detașabilă de bază, de care se prinde cu ajutorul unui mic, dar puternic, magnet. Soluția este ingenioasă atât prin aceea că face imposibilă ruperea mecanică a ansamblului – existând posibilitatea întotdeauna ca din neatenție să te împiedici de cablul USB al camerei IR și să tragi de acesta – dar asigură și posibilitatea reglării ușoare a poziției camerei IR atât pe orizontală, cât și pe verticală. În plus, pe lângă senzorul infraroșu și patru leduri care emit lumină în infraroșu, camera Track IR 5 mai este dotată și cu două leduri normale, amplasate câte unul de o parte și de alta a sa. Aceste leduri oferă, pe baza unui simplu cod de culori – în verde și roșu – informații asupra funcționării sistemului TrackIR.

Cadrul aflat alături de camera IR este destinat a fi prins de cozorocul unei șepci, ce trebuie purtată în timpul jocului de către utilizator. Pe acest cadru, numit de producător Vector Pro, sunt lipite trei benzi de material reflectorizant față de radiația infraroșie, care sunt detectate de senzorul camerei. Poziția acestor trei benzi ajută sistemul TrackIR la determinarea în timp real a mișcărilor capului celui care poartă cadrul. Acesta este realizat dintr-un aliaj metalic elastic, foarte ușor – practic, prezența lui nu este sesizabilă de către utilizator. O singură observație am de făcut: este bine să aveți la dispoziție o șapcă cu cozorocul mai subțire, ceea ce va ușura considerabil atașarea fermă și fără probleme a cadrului. Din fericire, eu nu aveam o astfel de șapcă, fapt pentru care am ieșit să caut așa ceva prin oraș, unde am găsit exact ceea ce mi trebuia, ba chiar mai mult decât atât – o șapcă oficială Shell & Audi Sport „24 Hours du Mans 2008”, cu cozor-



Software-ul de configurare și control al TrackIR.



Sistemul de prindere al TrackIR 5 de monitor este unul foarte practic.

cul (și obrazul) subțire. Lucky mel

## Sub acoperire

În pachetul TrackIR 5 nu se află un CD cu drivere și software, ci un carton de dimensiunea unui CD pe care este inscripționat îndemnul adresat utilizatorului de a se duce pe site-ul [www.naturalpoint.com](http://www.naturalpoint.com), de unde își poate descărca respectivele drivere și softwarele aferent. Am fost plăcut surprins de această opțiune a producătorului, deoarece mi se pare o prostie și o pierdere de bani să primești CD-uri cu drivere în ziua de azi, când, oricum, trebuie să descarci update-uri de pe site-urile diversilor producători de hardware și software.

Așa că m-am dus pe site-ul Natural Point, unde am găsit versiunea 5.1.3, cea mai recentă (din 18 martie 2011), a softului de control și configurare a sistemului TrackIR 5, ce conține și driverele necesare funcționării camerei USB cu infraroșii din pachet. Totul s-a instalat și a mers perfect din prima, atât sub Windows 7 64 bit, cât și sub Windows XP SP3 32 bit.

Ajunși în acest punct, am pus camera TrackIR pe muchia de sus a monitorului meu LCD, unde s-a așezat perfect stabil. Apoi m-am așezat pe scaunul de la birou și mi-am pus pe cap șapca cea nouă cu cadrul Vector Pro prins de cozoroc. Imediat, pe camera TrackIR s-a aprins un led verde, din cele două laterale, ceea ce indică faptul că sistemul TrackIR a detectat prezența unui cadru Vector Pro și că este gata de folosire. Am început să mă învârt și să mă întind în scaun, încercând să văd care sunt pozițiile limită ale capului până la care TrackIR detectează o reflecție validă dinspre cadrul

Vector Pro. Atât în față, cât și în lateral, spațiul este suficient de mare pentru o folosire comodă – practic, ești complet „acoperit” de camera TrackIR la o folosire normală, din scaunul unui birou sau chiar de la un cockpit așezat în fața unui televizor în sufragerie. Iar asta pentru că unghiul de acoperire al camerei TrackIR este de 51,7°, până la o distanță de maximum 1,5 metri.

## Software și configurare

Înainte de folosirea într-un joc este necesar să pornești software-ul TrackIR. Acesta trebuie să ruleze în permanență în background, pe timpul folosirii sistemului TrackIR în jocuri. Softul TrackIR oferă funcții extinse de configurare, cu posibilitatea de salvare a acestora pentru fiecare joc cu care îl folosești, în parte. Printre cele mai importante funcții configurabile sunt viteza de deplasare a capului virtual și fișetea acestei deplasări – doi parametri ce au efect global, deasupra oricăror alte setări. Există, însă, și posibilitatea de a seta sensibilitatea sistemului TrackIR în raport cu unghiul de rotație a capului sau cu deplasarea acestuia. Astfel, se pot uxor trasa curbe ale acestei sensibilități, în așa fel încât, spre exemplu, capul vir-

tual să se învârtă atât timp cât mișcă sub un unghi mic, mai mult când acest unghi O asemenea setare este de folositoare pentru a permite ca sistemul să nu reacționeze la mișcări întâmplătoare, ale capului real, dar să intre în funcțiune la mișcările făcute cu o amplitudine un pic mai mare, tocmai pentru a privi într-o anumită direcție în joc. Pe această cale, nu ajungeți să vă înțepenească gâtul pentru că încercați să stați cât mai rigizi pentru a menține stabil capul virtual. TrackIR se poate folosi cu relaxare.

Mi s-a părut foarte util și faptul că software-ul TrackIR permite trasarea liberă a curbilor de sensibilitate pentru toate axele de mișcare a capului, atât la rotația față de axa verticală și cele două axe orizontale, cât și la





IL-2 Sturmovik - mult mai bine cu TrackIR 5.



ARMA 2 așa cum îl puteți vedea numai cu TrackIR.

translația în raport cu aceste trei axe. Practic, există o libertate completă de configurare a sistemului, pentru orice din mișcările capului în spațiul tridimensional real.

Software-ul TrackIR include și o fereastră de vizualizare a mișcărilor capului virtual, în care puteți vedea în timp real efectele setărilor pe care le-ați efectuat - există în această fereastră și un sistem de referință sferic ce vă pune la dispoziție repere vizuale măsurate în grade. Dar, lucru cel mai important pentru mine, la primul contact cu această fereastră, a fost viteza uimitoare de reacție a sistemului TrackIR, precum și finețea și precizia în detectarea mișcărilor capului jucătorului. Pe bune, am fost uimit și entuziasmat, totodată, de eficacitatea TrackIR, deoarece eram obișnuit cu FreeTrack, care, deși își face treaba binisor raportat la costurile pe care le implică, lasă de dorit în funcționare.

Să mă explic: FreeTrack reacționează semnificativ mai lent decât TrackIR, are un lag deloc neglijabil, dar cu care te obișnuiești treptat, dacă nu ai de ales. Apoi, FreeTrack nu este la fel de precis în detecția mișcărilor capului real, nici nu are aceeași finețea. Mai mult decât atât, trebuie să fi atent la condițiile de luminizitate din încăperea în care folosești FreeTrack, pentru a ajusta reglajele softului și a camerei web în așa fel încât detectarea leziorilor IR să se facă optim. Asta ca să nu mai pomenesc chiar de deranjul de a-ți construi propriul sistem de leziorilor IR de a-l alimenta, de la baterii, transformator sau un port USB - unii dintre noi suntem mai comози. Și mai

intră în calcul, aici, și consumul de procesor, de care nu trebuie să uităm. Pe un procesor Intel Q6600 FreeTrack are o ocupare de CPU de plină la 8-9%, nu tocmai de neglijat, iar asta la o rezoluție a tracking-ului de 352 x 288 și 29 FPS.

Pe de altă parte, sistemul TrackIR nu a ocupat deloc procesor - cel puțin nu în cantitate măsurabilă cu monitorul de sistem din Windows 7 - iar asta la o rezoluție a detecției mișcării de 640 x 480, cu o frecvență a cadrelor de detecție de 120 FPS! Impresionant, fără îndoială, dar aici se află, cu certitudine, și explicația detecției precise, fine, extrem de rapide, de care dă dovadă TrackIR 5. De altfel, producătorul oferă cifra de 9 milisecunde ca viteză de reacție a acestui sistem, o valoare impresionantă, la rândul ei.

## Perfect

Întâi m-am dat în Race 07 folosind TrackIR. Perfect! Repet: perfect! Parcă eram în cockpit-ul automobilului, nu simțeam nici o diferență. Reacția sistemului TrackIR este instantanee, precisă, naturală. Apoi am intrat în netKar Pro v1.3 (da, i-am cerut și i-am primit zilele astea la test) - iarăși, totul a fost impecabil.

Apoi l-am chemat la mine pe Radu, împreună cu care alcătuiesc entitatea editorială Ștefan aPIIG. l-am instalat IL-2 Sturmovik 1946, i-am pus șapca cu Vector Pro pe cap și i-am spus: „Zboară puilule, zboară!”. Fața absolut încântată, ușor atinsă de regret, cu care Radu a plecat se-

ara târziu de la noi, precum și faptul că un om atât de serios și atent la detalii mi-a multumit că i-am dat ocazia să încerce TrackIR-ul, mi-a spus despre acest sistem mai mult decât mi-am putut da eu seama prin proprie experiență.

Radu mi-a spus că s-a acomodat foarte repede cu controlul vederii pilotului prin TrackIR, după care totul a decurs foarte natural, ca și cum ar fi fost în carlinga reală și se uita în jur după inamici. A simțit că astfel îi este mult mai ușor decât folosind hat-ul de pe joystick. Specific aici faptul că, în unele simulații aviatice, hat-ul nu acoperă toate unghiurile de vizibilitate, vederea către câteva dintre acestea trebuind fi atribuită ca shortcut un buton de pe joystick.

Folosirea sistemului TrackIR a eliberat tocmai aceste butoane de pe joystick, inclusiv hat-ul, pentru a fi folosite la alte comenzi - avantaj deloc de neglijat, alături de cel al naturalei, preciziei și vitezei crescute în detectarea și urmărirea cu privirea a inamicului.

Dintre shooter-ele First Person, puține oferă suport nativ pentru TrackIR. Dar acestea, anume ARMA, ARMA 2 + expansion-urile, America's Army, sunt din categoria simulatoarelor militare, motiv pentru care TrackIR chiar își dovedește utilitatea. Concret, când ești la conducerea unui vehicul sau pilotezi un aparat de zbor ori o ambarcațiune, TrackIR te ajută să privești perfect normal în jur. Pe deasupra, tot TrackIR te ajută să privești mult mai rapid într-o direcție, când ești echipat cu puști grele, aruncătoare de grenade și altele asemenea. Iar asta deoarece nu există o încetinire la rotirea capului în joc, dar există o încetinire la rotirea corpului, când ai armament greu. Or, fără TrackIR, dacă nu atribute speciale mișcării capului, vederea în joc se poate roti numai prin rotirea întregului corp - care este lentă, și cu atât mai lentă cu cât ai armament mai incomod. Practic, TrackIR te scapă de grija folosirii unor taste în plus, în focul luptei, oferindu-ți atât libertate și naturalețe în mișcarea capului din joc, cât și viteză în observarea unui sector de tragere foarte larg. Dacă doriți să priviți „pe după colț”, vă deplasați capul ușor în lateral, prin translație. Dacă doriți să faceți un zoom, și aceasta se poate, prin mișcarea spre în față a capului, tot prin translație - la zoom, însă, folosirea clicului dreapta în ARMA 2 mi s-a părut mai rapidă.

Experiența mea de folosire a sistemului TrackIR 5 a fost una foarte plăcută, în care comoditatea s-a îmbinat impecabil cu aspectele practice ale gameplay-ului. Este adevărat, costul acestui sistem nu îl face tocmai accesibil în România - mi se pare normal mie sau e cam prea mare diferența între prețul din magazinul online al producătorului și cel la care produsul poate fi găsit la noi în țară? Dar, pentru pasionați, TrackIR 5 „își face banii”, pentru că aduce cu siguranță un mare plus în gameplay și imersiune.

Vizați-l, însă, și site-ul Natural Point, unde veți găsi o ofertă la jumătate de preț față de costul acestui sistem în România, dacă alegeți versiunea mai veche, TrackIR 4: Pro. Deși nu are performanțele 5-ului, TrackIR 4: Pro a fost și este în continuare folosit bine mersi de foarte mulți jucători; dacă simțiți un pic și cu buznarul, se poate ca experiența de joc să fie la fel de multumitoare.

On-line: [www.naturalpoint.com](http://www.naturalpoint.com)

Marius Ghinea

[www.level.ro](http://www.level.ro)

# 20%

REDUCERE\*

Editura Polirom



77.79  
97.35

Editura Polirom



32.52  
39.95



46.32  
57.30

Editura Casa



20.21  
22.60

Editura Polirom

Editura Polirom



77.39  
87.35

Editura Polirom



48.63  
54.95



26.94

Editura Polirom



24.59  
27.55

Editura Litera

Editura Casa



46.32  
57.30

Editura Litera



59.00



46.32  
57.30

Editura Casa



27.92  
34.90

Detalii pe [www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie)

\*oferta valabila in limita stocului disponibil

[www.level.ro](http://www.level.ro)

Recenzie film



STEVE CARELL RYAN GOSLING JULIANNE MOORE EMMA STONE MARISA TOMEI KEVIN BACON

## A NAIBII DRAGOSTE

**E**u nu știu niciun alt film extraordinar, în afară de Amelie, care să se încadreze pur în stilul comediei romantice. Fără acea dramă obsesivă peste care protagoniștii să fie nevoiți să treacă. Doar cu reacții calde și normale, interesante și inteligente, de la un cap la altul. Frumos și fermecător, dar nu excesiv de dulce. Comedii pure, da, știu, comedii-drame-romantice: la fel. Comediile romantice și atât sunt însă cel mai greu gen de film de găsit și implicit (cred) de scris. Sunt atât de rare filmele bune de acest tip, încât le mai încerc din când în când pe cele care, cica, se încadrează, doar pentru a-mi reaminti cât de bun este titlul de mai sus, sau prin comparație, pentru că niciunul nu reușește să fie doar comedie romantică, Forest Gump și La Vita e Bella. Cred că până și notele date acestor tipuri de filme au ajuns să fie acordate diferit. Un 7.9 de la utilizatorii normali și un 7.7 de la critici pentru acest Crazy, Stupid, Love m-a păcălit din nou. Presupun că e ca diferența dintre un joc mic căruia îți vine ușor să-i dai un 9 și unul extrem de pretențios care, deși primește un 8.5, este de 10 ori mai important. C.S.L. este bun pentru tipul de film din care face parte, dar atât. Nimic cald în acest film, interesant sau inteligent în adevăratul sens al cuvântului. Doar o grămadă de actori buni, cu filme de 5 ori mai bune la activ, căora nu pare să le pese prea mult de rolurile lor. Mă întreb cât din cele 50 de milioane de dolari s-au dus pe curi lor? Numai gândul că au cheltuit atât pe un film care nu spune nimic mă enervează. Povestea este cea deja fumată de 100 de ori, cu despărțiri, complicații, revenit la viață și recuperare. Două-trei secvențe îți ridică din mormanul de mediocrități de gen aruncate pe bandă, iar bunul simț îți face și el apariția, surprinzător, după un început în care toate femeile nu sunt mai mult decât obiecte sexuale. Măcar nu sunt și proaste ca în Bridesmaids. Are totuși un atu, este cel mai bun film de acest tip din momentul de față de pe ecrane, așa că dacă trebuie... trebuie. Midnight in Paris nu se pune.

ncv

www.

[giveupinternet.com/2010/03/20/children%E2%80%99s-drawings-painted-realistically-12-pics/](http://giveupinternet.com/2010/03/20/children%E2%80%99s-drawings-painted-realistically-12-pics/)

Dacă ai lua desenele unor copii de la grădiniță și ai încerca să le dai formă, ce ai ieși?



[www.buzzfeed.com/todd-vanluling/dead-bodies-on-mount-everest](http://www.buzzfeed.com/todd-vanluling/dead-bodies-on-mount-everest)

E fain să poți să spui că ai fost pe Everest. Ce e fain? Că poți să o spui. Alții au fost, dar nu se pot lăuda. Uită-te de ce.



Trimitre cuvântul **CARTE** prin sms la numărul **7555** și poți comanda oricare dintre cărțile colecției **CHIP Kompakt**

**Tarif SMS:**  
**6 EUR plus TVA**  
la oricare dintre rețelele Orange, Vodafone sau Telekom



Costul de expediție este inclus în prețul SMS-ului.

După trimiterea SMS-ului un operator al editurii noastre vă va contacta prin numărul nr. pe care a fost trimis mesajul, pentru a emitea și să vă dăruie carte și adresa la care să vi o trimitem.



**Librăria CHIP ONLINE**

NOUĂ APARIȚIE

NOUĂ APARIȚIE

NOUĂ APARIȚIE



# ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat\*  
un Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one.



**Abonament BONUS**  
12 apariții +



**Abonament BONUS**  
12 apariții +



**Abonament BONUS**  
12 apariții +



**Abonament BONUS**  
12 apariții +

## Colecția de cărți CHIP Kompakt



mai multe detalii pe [www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie)

\* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil.  
Bonusul (Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

### Abonamente „BONUS”

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu CD - 6 apariții			60,00 lei	
CHIP cu CD - 12 apariții + o carte din colecția <b>CHIP Kompakt</b> la alegere			101,98 lei	
CHIP cu CD - 12 apariții + <b>BONUS</b> <input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB, <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one			114,00 lei	
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + o carte din colecția <b>CHIP Kompakt</b> la alegere			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + <b>BONUS</b> <input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB, <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + o carte din colecția <b>CHIP Kompakt</b> la alegere			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariții + <b>BONUS</b> <input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB, <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one			144,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + o carte din colecția <b>CHIP Kompakt</b> la alegere			107,98 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + <b>BONUS</b> <input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB, <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one			119,00 lei	
Total general de plată:				

Completați online la adresa <http://www.chip.ro/librarie> talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră. Împreună cu dovada plății (poșta, chitanță, ordine de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa [abonamente@3dmc.ro](mailto:abonamente@3dmc.ro), pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poșta la adresa: Bădăreș Ioana, OPZ nr. 505530 Brașov. Pentru orice altă detaliu suplimentară vă rugăm să ne contactați prin e-mail la [abonamente@3dmc.ro](mailto:abonamente@3dmc.ro) sau la telefon: 0268-418728, 0368-418729, 0723-570511, 0744-754963 în interiorul țării sau la fax 0268-418728.

3D Media Communications SRL  
Bădăreș Ioana, OPZ nr. 505530 Brașov  
0268-418728, 0368-418729, 0723-570511, 0744-754963  
www.chip.ro

Denumirea firmei / C.U.J. \_\_\_\_\_  
Nume, prenume \_\_\_\_\_  
Vârsta \_\_\_\_\_ Ocupație \_\_\_\_\_  
Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_ Sc. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_  
Localitate \_\_\_\_\_  
Cod Poștal \_\_\_\_\_ Județ \_\_\_\_\_  
Telefon \_\_\_\_\_ e-mail \_\_\_\_\_  
Am plătit \_\_\_\_\_ lei în data de \_\_\_\_\_ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. \_\_\_\_\_  
Am mai fost abon. cu codul \_\_\_\_\_ Semnatura \_\_\_\_\_

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa [www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie) sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la [abonamente@3dmc.ro](mailto:abonamente@3dmc.ro)

Identificator operativ de date: 3 Media Communications SRL, General Manager: Dr. Bădăreș Ioana. Completarea acestor formulare sunt de acord cu informările menționate mai sus și sunt prelucrate și să fie introduse în baza de date a 3D Media Communications SRL, și în baza de date pentru activitatea de marketing direct și corespondență comercială. În cadrul Marketing-ului personalizat, în 15 zile din ziua 6-11 din 2011, începând cu următoarea dată, 9 informații de adresă, de telefon, de e-mail, de număr de telefon și de adresă individuală și de adresă poștală. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați. 3 Media Communications SRL, OPZ nr. 505530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418728, 0368-418729, 0723-570511, 0744-754963 în interiorul țării sau la fax 0268-418728.





**LEVEL DVD A VAMPYRE STORY 10.2011**

**LEVEL**  
JOCURI

**A VAMPYRE STORY**

**7+**  
www.level.ro

**DVD-UL MAI CONTINE:**  
DE-NO-URI, MOD-URI, FILME, ÎMAGINI  
DRIVERE, JUTLITARE ȘI JOCURI EXTRA



# GEARS OF WAR 3



Ultimul capitol dintr-o trilogie memorabilă.

## DARK SOULS



Cât de negru îți este sufletul?

## FIFA 12



Joc de picioare. Episodul 12.

## FROM DUST



Joacă-te de-a Dumnezeu!

Pentru ca tu să obții **FOTOGRAFII SPECTACULOASE**  
îți oferim **100 de PAGINI** cu și despre fotografie!

# FOTO VIDEO

fotoworld.chip.ro 10.2011

Photoshop  
250 SFATURI DE  
EDITARE FOTO

Preț special  
22,98 lei  
revistă + carte

ATENȚIE! Revistă revizită cu conținut actualizat  
din însoțirea de cartă din magazin



SFATURI DE  
FOTOGRAFIERE:

Alb-negru perfect  
Lumina bună

Ediția lunii octombrie a revistei  
FOTO-VIDEO digital poate fi achiziționată  
prin pachetul promoțional  
„FOTO-VIDEO + cartea „PHOTOSHOP -  
250 SFATURI DE EDITARE FOTO”,  
la prețul de 22,98 lei  
sau în formatul obișnuit,  
la prețul de 10 lei.

## Povestea din Maramureș Portofoliu Mihai Grigorescu

## Photoshop 250 SFATURI DE EDITARE FOTO

Pentru toate  
versiunile de  
Photoshop  
v Elements



CHIP  
KOMPAKT FOTO  
VIDEO

196 de pagini cu tehnici de retușare  
profesionale și ușor de aplicat

TOTUL DESPRE OBIECTIVE  
Extra: 28 de focale fixe în test



Cartea **Photoshop - 250 sfaturi de editare foto**  
va fi disponibilă, într-un tiraj limitat, începând cu  
**5 octombrie 2011**, în toate centrele de presă și prin  
pachetul promoțional **CHIP** cu DVD,  
ediția lunii octombrie 2011 + carte la prețul de 24,98 lei



Cartea poate fi comandată și online pe [www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie) sau poate fi achiziționată din librării.

# Orange Young stai pe net cât e ziua de lungă

- internet nelimitat între orele 9-17
- 175 SMS naționale
- 75 minute naționale
- 1500 SMS în rețea
- 1500 minute în rețea

totul cu 7 euro credit



distracția se schimbă cu Orange

[www.nelimiteaza-te.ro](http://www.nelimiteaza-te.ro)

opțiunea poate fi activată până la 14 noiembrie 2011;  
TVA aplicabil la cumpărarea cartelei SIM

today changes with **orange™**